GAMESCOM 2011: DISHONORED, BORDERLANDS 2, SAINT'S ROW 3

10 ОКТЯБРЬ

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

№ 10(94) 2011

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА: **250 Р.**

NEED FOR SPEED THE RUN

ГОНОЧНАЯ СЕРИЯ ОБРЕТАЕТ ЧЕЛОВЕЧЕСКОЕ ЛИЦО

СТР. 82

ТЕМА НОМЕРА

LEVEL UP

ПРИЛОЖЕНИЕ: **НЕЗАВИСИМЫЙ ВИДЕОЖУРНАЛ**

\+ **DVD** С ФАЙЛАМИ ДЛЯ PC

СТР. 68

DRIVER: SAN FRANCISCO

ПОСЛЕДНИЙ ШАНС НА ВОЗРОЖДЕНИЕ СЕРИИ

СТР. 54

DEAD ISLAND

ГЛАВНЫЙ ЗОМБИ-ХОРРОР ГОДА

СТР. 60

FIFA 12

НАПАДАЕТ И ВЫИГРЫВАЕТ

ТАКЖЕ В НОМЕРЕ: CALL OF JUAREZ: КАРТЕЛЬ, FROM DUST, DIABLO 3, HITMAN: ABSOLUTION, TROPICO 4, BASTION

Вся продукция «ТЕВЬЕ МОЛОЧНИК» произведена из цельного (невосстановленного) молока очень высокого качества. Такой строгий контроль оказывается важным и для людей, заботящихся о здоровье, поскольку в последнее время на рынке появилось много подделок и разбавлений как молока, так и продуктов из него.
Тевье
МОЛОЧНИК
Цельное
МОЛОКО
питьевое
пастеризованное
ГОСТ Р 52090-2003
ПРИ ПОКУПКЕ КАЧЕСТВА – МОЛОКО В ПОДАРОК

EDITORIAL

Недавно производитель ПК-аксессуаров RAZER опубликовал в газете The Wall Street Journal открытое письмо производителям консолей – Sony, Microsoft и Nintendo. Трогательный текст сводился к одной-единственной мысли – «PC-гейминг не умер, как бы вы ни старались доказать обратное. Нас много, и имя нам легион». Вслед за письмом, правда, последовал анонс нового игрового ноутбука за 3 тысячи долларов – устройства, которое, по мнению производителя, должно наконец-то спасти PC-гейминг от неминуемой смерти.

Ирония ситуации заключается в том, что никакого ноутбука за сотню тысяч рублей для запуска большинства современных игр не требуется. Параллельная разработка сразу под несколько платформ обладает одним существенным плюсом: ПК-игроки всегда остаются в выигрыше. Практически любая современная игра без проблем заработает на «железе» двух- и даже трехлетней давности, выдавая при этом картинку заметно лучше, чем на консолях.

Need for Speed: The Run, украшающая нашу обложку, является превосходным доказательством этой теории. Игра основана на движке Frostbite 2, который явно затачивается под технологии будущего, – и это самая красивая Need for Speed на сегодняшний день. Достаточно взглянуть на дивные скриншоты, которые мы впервые публикуем в нашей «Теме номера».

Кроме того, Анатолий Сонин вернулся из Кельна и привез с собой впечатления от главной игровой выставки Европы – Gamescom 2011. Там впервые показывали Borderlands 2 и уже заочно обожаемый нами Dishonored – новый FPS-проект от авторов Dark Messiah of Might & Magic и арт-директора Half-Life 2 Виктора Антонова. Обязательно загляните в наш 18-страничный отчет – там еще много интересного.

Наконец, с релизами в этом месяце все более чем в порядке – и FIFA 12, и Dead Island, и Driver: San Francisco, которые попали к нам в виде финальных ревью-версий прямо к сдаче номера, оказались даже лучше, чем мы ожидали. Кстати, о тонкостях подготовки таких ответственных материалов читайте в колонке Александра Каныгина «10 простых способов потерять работу в журнале».

До встречи в ноябре!

Кирилл Перевозчиков

ЧЕМ ЗАНИМАЛАСЬ РЕДАКЦИЯ В АВГУСТЕ

АНАТОЛИЙ СОНИН

Gamescom – отличная выставка для журналистов: в нашей бизнес-зоне была куча интересных показов и новых игр. А вот простым геймерам тут приходится, кажется, туговато: очереди повсюду огромные, после таких давок даже Игромир кажется детским утренником. С другой стороны, приятно видеть, что игры с каждым годом становятся все более массовым феноменом.

ДЕНИС КУБЛИЦКИЙ

Примечательных музыкальных альбомов в этом году вышло гораздо больше, чем интересных игр. Особенно удивили Jeremy Irons and the Ratgang Malibus – такой себе привет из 70-х. Впрочем, впереди осень и предрождественский период, и у игровой индустрии есть шанс отыграться. Выпустите «Бэтмена» уже, что ли!

АННА ЯНИЛКИНА

Мою квартиру можно смело окрестить «домом смерти хомяков» и коллекционировать загадочные причины их безвременных кончин. Впрочем, надежда на счастливый конец все еще остается: Федя-4 пока что чувствует себя отлично, даже несмотря на постоянно падающую сверху лестницу.

ИВАН САПРОВ

Прочитал любопытный текст о «пацанском успехе» и спроецировал его на персонажей игр. Пришел к выводу, что «пацанского успеха» добился только Дюк Нюкем. Ему, должно быть, за 40, а он не женат, без детей, живет во дворце со шлюхами и имеет регулярную возможность отстреливать свиноподобных инопланетян. Больше пацанов в играх не осталось.

БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ СО ВСЕЙ РОССИИ

8-800-200-3-999

Если у вас возникают вопросы по подписке на «РС ИГРЫ», звоните! Мы поможем вам подписаться удобно и выгодно!

ЗАХОДИТЕ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ

www.gameland.ru

Выскажите сотрудникам редакции все, что вы о них думаете, на официальном форуме «РС ИГР».

Ежемесячный журнал «РС ИГРЫ» №10(94) 2011

И.о. главного редактора
Кирилл Перевозчиков
perevozchikov@glc.ru
Редакционный директор
Константин Говорун
govorun@glc.ru
Шеф-редактор
Александр Каныгин
Редакторы
Анатолий Сонин
Илья Янович
Егор Антоненков
Сергей Плотников
Корректор
Юлия Соболева

Арт-директор
Алик Вайнер
Дизайнеры
Екатерина Селиверстова,
Анна Дубина, Егор Тулин

Над номером работали:
Дмитрий Посиделов, Иван Сапров, Денис Кублицкий, Сергей Колокольников, Дмитрий Рубанов, Артур Морозов, Андрей Окушко, Илья Черных, Сергей Думаков, Анна Янилкина

Level UP
Евгений Попов, Дмитрий Эстрин
levelup@glc.ru
PC-диск
Александр Антонов,
Виталий Пирожников
GAMELAND ONLINE
Алексей Бутрин,
Сергей Агаджанов

Адрес редакции
115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, компания «Гейм Лэнд»
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06
Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ»
post@pc-games.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@glc.ru
Издатель
Андрей Михайлюк
dronich@glc.ru

PR-менеджер
Екатерина Гуржий

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Финансовый директор
Андрей Фатеркин
Директор по персоналу
Татьяна Гудебская
Директор по маркетингу
Елена Каркашадзе
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Директор группы LIFESTYLE
Алиса Сысоева
sysoeva@glc.ru

Менеджеры
Ирина Минакова
minakova@glc.ru
Мария Самсоненко
samsonenko@glc.ru

Администратор
Наталия Веприцкая
vepritskaya@glc.ru

Директор группы TECHNOLOGY
Марина Комлева
komleva@glc.ru

Старшие менеджеры
Оксана Алехина
alekhina@glc.ru
Ольга Емельянцева
olgaeml@glc.ru
Менеджер
Елена Поликарпова
polikarpova@glc.ru
Администратор
Ирина Бирарова
birarova@glc.ru

Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Кристина Татаренкова
tatarenkova@glc.ru
Менеджер
Светлана Яковлева
yakovleva.s@glc.ru

Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@glc.ru

ОТДЕЛ СПЕЦПРОЕКТОВ

Директор
Александр Коренфельд
korenfeld@glc.ru
Менеджеры
Светлана Мюллер, Тулинова Наталия

РАСПРОСТРАНЕНИЕ
Директор по дистрибуции
Татьяна Кошелева
kosheleva@glc.ru
(495) 935-70-34 доб. 225
Руководитель отдела подписки
Виктория Клепикова
klepikova@glc.ru
(495) 663-82-77
Руководитель отдела спецраспространения
Наталья Лукичева
lukicheva@glc.ru
(495) 935-70-34 доб. 248

Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 83466
по каталогу российской прессы «Почта России»: 10877
Подписка через Интернет
www.glc.ru

ПРЕТЕНЗИИ И ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
В случае возникновения вопросов по качеству вложенных дисков, пишите по адресу: claim@glc.ru.

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд»
115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, компания «Гейм Лэнд»
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06
Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ №77-16488 от 22.09.2003
Тираж 133 350 экземпляров
Цена свободная

Типография
OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@glc.ru

За содержание рекламных объявлений редакция ответственности не несет. Кцатегорически воспрещается воспроизводить любым способом полностью или частично статьи и фотографии, опубликованные в журнале. Рукописи, не принятые к публикации, не возвращаются.

Copyright © ООО «Гейм Лэнд», РФ, 2011

Razer
Anansi
expert mmo gaming keyboard
Стань Имьа
• Первая в мире клавиатура, разработанная специально для ММО-геймеров
• 7 настраиваемых клавиш-модификаторов для большого пальца
• 5 дополнительных макро-клавиш
Спрашивайте в магазинах:
М.видео
www.mvideo.ru
MediaMarkt
www.mediamarkt.ru
ЭЛЬДОРАДО
www.eldorado.ru
DNS
www.dns-shop.ru
ЕВРОСЕТЬ
www.euroset.ru
www.compumir.ru
Эксклюзивный дистрибьютор в России — компания Графитек, Москва, тел.: (495) 785-28-51, www.grafitec.ru
реклама
for gamers. by gamers.™
ru.razerzone.com

NEED FOR SPEED: THE RUN

ТЕМА НОМЕРА
СТР. 8

DEAD ISLAND
Жанр зомби-экшенов и не думает уходить на пенсию. СТР. 54

DRIVER: SAN FRANCISCO
Прекрасный сиквел возвращает к жизни забытый гоночный сериал. СТР. 68

FIFA 12
Виртуальный футбол делает еще один шаг навстречу совершенству. СТР. 60

AGE OF EMPIRES ONLINE
Хорошую стратегию никакой ребрендинг не убьет. СТР. 86

1 Editorial
2 Профайл редакции
4 Содержание
6 Путеводитель по дизайну

ТЕМА НОМЕРА
8 Need for Speed: The Run

НОВОСТИ
16 Новости
21 Релизы
22 Игровая карта мира
24 10 интересных фактов

ПРЕВЬЮ
26 Hitman: Absolution
30 Diablo III
34 LEGO Harry Potter: Years 5-7

СПЕЦ
36 Репортаж с Gamescom
37 Dishonored
39 Battlefield 3
42 Borderlands 2
43 Ridge Racer Unbounded
44 Saints Row: The Third
45 Aliens: Colonial Marines
46 Kingdoms of Amalur: Reckoning
48 Gotham City Impostors
50 Star Wars: The Old Republic
51 Интервью с BioWare
52 Dragon Commander
53 Warhammer Online: Wrath of Heroes

РЕЦЕНЗИИ
54 Dead Island
60 FIFA 12
68 Driver: San Francisco
74 Tropico 4
78 Bastion
82 Call of Juarez: The Cartel
86 Age of Empires Online
88 From Dust
92 Limbo
94 Deathspank: The Baconing
96 Зал славы

98 **РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ**

НЕЗАВИСИМЫЕ ИГРЫ
100 Игры от независимых разработчиков

БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ
104 Новости
108 Превью: World of Warplanes
110 Превью: Weapons of the Gods
112 В браузере: The Sims Social
114 В браузере: King's Bounty: Legions

СПЕЦ
116 Виртуальный туризм: США

СОДЕРЖАНИЕ

130 Легко ли быть злым?
140 На приеме у врача

ЖЕЛЕЗО
146 Железные новости
148 Сравнительное тестирование игровых клавиатур
152 Тестирование контроллера Razer Hydra
153 Тестирование WEXLER.BOOK T5002
154 Тестирование материнской платы GIGABYTE GA-A75M-D2H
156 Конфигурация

РЕТРО
160 Grand Theft Auto
164 История DMA Design Limited

166 **СОДЕРЖАНИЕ DVD**

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ
168 Сергей Думаков
170 Егор Антоненков
172 Александр Каныгин

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ
174 Alone in the Dark

176 **АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА**

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

Тевье/Коломна	2 обл.
Альфабанк	3 обл.
1С-Софтклаб	4 обл.
Grafitec	3, 59
Samsung	7
Pringles	17, 19
Акелла	25
Мегафон	33
Авирса	65
Total Football	67
Electonic Arts	81
1С-Софтклаб	85
MMS	91
подписка	95
Т3	107
TASH	113
Игромир	115
Форсаж	155
Фотомастерская	157
Gigabyte	158, 159
Редакционная подписка	163

ИГРЫ В НОМЕРЕ

Age of Empires Online	84
Aliens: Colonial Marines	45
Alone in the Dark	174
Bastion	78
Battlefield 3	39
Borderlands 2	42
Call of Juarez: The Cartel	81
Dead Island	54
Diablo III	30
Dishonored	37
Dragon Commander	52
Driver: San Francisco	68
FIFA 12	60
From Dust	88
Gotham City Impostors	48
Grand Theft Auto	160
Hitman: Absolution	26
King's Bounty: Legions	114
Kingdoms of Amalur: Reckoning	46
LEGO Harry Potter: Years 5-7	34
Limbo	92
Need for Speed: The Run	8
Ridge Racer Unbounded	43
Saints Row: The Third	44
Star Wars: The Old Republic	50
The Baconing	94
The Sims Social	112
Tropico 4	74
Warhammer Online: Wrath of Heroes	53
Weapons of the Gods	110
World of Warplanes	108

ВИРТУАЛЬНЫЙ ТУРИЗМ: США
Туристическо-игровой гид по виртуальным копиям городов США. СТР. 116

ЛЕГКО ЛИ БЫТЬ ЗЛЫМ?
Обзор темной стороны компьютерных игр. СТР. 130

РЕПОРТАЖ С GAMESCOM 2011
Мы слетали в Кельн и рассказываем о главных играх выставки. СТР. 36

НА ПРИЕМЕ У ВРАЧА
Убеждения и заблуждения ученых о том, как игры влияют на геймеров. СТР. 140

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ЖУРНАЛУ

«РС ИГРЫ» – ЕДИНСТВЕННЫЙ РОССИЙСКИЙ ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ, ЧЬИ ОЦЕНКИ УЧИТЫВАЮТСЯ ПРИ ПОДСЧЕТЕ СРЕДНЕГО БАЛЛА НА МЕЖДУНАРОДНОМ АГРЕГАТОРЕ РЕЦЕНЗИЙ METACRITIC.COM, А ЗНАЧИТ, НАШЕ МНЕНИЕ О НОВОЙ ИГРЕ СТАВИТСЯ НАРАВНЕ С ВЕДУЩИМИ МИРОВЫМИ ИЗДАНИЯМИ.

ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ

«РС ИГРЫ» – ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Мы пишем только об играх для персонального компьютера. Если игра появляется на страницах нашего журнала, вы можете быть уверены – она выйдет на PC, а из статьи вы узнаете подробности именно о нашем, компьютерном релизе. Консоли, меньшие братья персональных компьютеров, интересуют нас лишь из любопытства. Ведь мы прекрасно понимаем, что именно PC всегда будет самой мощной и динамичной игровой платформой.

«РС ИГРЫ» – КРУПНЕЙШИЙ ПК-ЖУРНАЛ В СТРАНЕ

В России много журналов, пишущих только про компьютерные игры. Но именно «РС ИГРЫ» – крупнейший. Это значит, что нам первыми достаются все ПК-эксклюзивы, а разработчики и издатели при организации зарубежных поездок и закрытых показов, как правило, отдают предпочтение нашему изданию. «РС ИГРЫ» – это всегда подробная информация, изложенная аккуратным и красивым русским языком.

«РС ИГРЫ» ПРИСЛУШИВАЮТСЯ К СВОИМ ЧИТАТЕЛЯМ

За многие годы своего существования журнал «РС ИГРЫ» не раз менялся. И всегда направление этих перемен определяли читатели. Нравится какой-то автор? Есть идея для новой рубрики? Недовольны существующим положением вещей? Вы всегда можете поговорить с сотрудниками редакции на форуме журнала на gameland.ru или на нашей странице «В Контакте».

«РС ИГРЫ» В СЕТИ:

СТРАНИЦА «В КОНТАКТЕ»
vkontakte.ru/pc_igry

СТРАНИЦА В FACEBOOK
facebook.com/pc.igry

МИКРОБЛОГ В TWITTER
twitter.com/pc_igry

СИСТЕМА ОЦЕНОК

В каждой рецензии мы выставляем игре общую оценку в баллах. По десятибалльной шкале оценки распределяются так:

10 гениально	**9.0** великолепно
8.0 очень хорошо	**7.0** хорошо
6.0 нормально	**5.0** посредственно
4.0 плохо	**3.0** очень плохо
2.0 отвратительно	**1.0** безнадежно

Игры, которые нам особенно понравились, мы награждаем медалью «Золотой кулер». Она не привязана к количеству баллов и характеризует нашу субъективную любовь и уважение. Эти игры мы рекомендуем каждому без исключения. Все игры, получившие награду «Золотой кулер», после выхода рецензии попадают в редакционный «Зал славы».

КОМПЛЕКТАЦИЯ ЖУРНАЛА

В настоящее время «РС ИГРЫ» выходят ежемесячно на бумаге формата А4 (210x297мм) и состоят из 176 страниц. На данный момент к каждому номеру прилагаются:

ДВУСЛОЙНЫЙ DVD-ДИСК С ФАЙЛАМИ ДЛЯ PC

ДВУСЛОЙНЫЙ DVD-ДИСК С САМОСТОЯТЕЛЬНЫМ ВИДЕОЖУРНАЛОМ LEVELUP

SAMSUNG

Новая глубина ощущений с 3D LED-мониторами Samsung.

S23A700D

S23A750D
T23A750'

S27A950D
T27A950'

WCG
WORLD CYBER GAMES

Официальный монитор Российского Финала Киберигр WCG 2011

Активные 3D-очки входят в комплект поставки

Развертка 120 Гц • Реалистичное 3D-изображение* • Конвертация 2D в 3D

*При использовании 3D-очков. 'Модель с ТВ-тюнером.

Единая служба поддержки: 8-800-555-55-55 (звонок по России бесплатный). www.samsung.com

Товар сертифицирован. Реклама.

Автор:
Анатолий Сонин

NEED FOR SPEED: THE RUN

ГОНКА, КОТОРАЯ ХОЧЕТ БЫТЬ КИНОБЛОКБАСТЕРОМ

E3-показ испугал всех QTE, но оказалось, что в самой игре у них не такая уж и большая роль.

ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: EA Black Box
ДАТА РЕЛИЗА: 18 ноября 2011

Когда-то совсем недавно под именем Need for Speed скрывался чахлый и стареющий сериал. Все эти Carbon, Undercover и ProStreet подпортили разработчикам репутацию и выбили Electronic Arts с позиции лидеров гоночного жанра. Как тогда казалось, навсегда.

Но поражение было лишь временным: теперь издатель продвигает сериал с новой силой, и каждый выпуск Need for Speed выстреливает. Новый Shift 2 от студии Slightly Mad – один из лучших симуляторов, Hot Pursuit от Criterion – одна из лучших аркад. Все идет к тому, что The Run от EA Black Box станет одной из лучших гонок-блокбастеров.

Именно так мы назвали бы жанр новой Need for Speed: как Call of Duty превратил шутер в аналог киноблокбастера, так же и EA Black Box хочет поступить с жанром гонок. Напряженный сюжет, яркие персонажи, цельное повествование без глупых миссий на заработок очков респекта – все это должно вывести The Run на совершенно новый для сериала путь. Главный герой тут участвует в нелегальной гонке по Америке: в колонне из двух сотен машин он мчится из Сан-Франциско на другой конец США, в Нью-Йорк. Кто первый приедет – тот победит. И все, никакой шелухи, в этом вся игра. Естественно, у Джека (зовут его так, героя нашего) будут свои проблемы: по ходу дела он испортит отношения с полицией и втянется, похоже, в преступную историю. Но сути это не меняет: у вас есть четкая цель и на каждом заезде вы к ней двигаетесь – все эти 199 машин соперников вам надо будет обойти лично, понемногу в каждом треке.

В снегу управлять машиной, конечно, сложнее. А на льду совсем беда.

ДОРОЖНАЯ ИСТОРИЯ

И такой подход мы заметили уже на первой опробованной карте – она была проложена посреди пу-

стыни, недалеко от Вегаса. Так вот, заданием тут было обогнать 10 человек – и никакого «приезжай первым», цель ставится именно так. Причем над каждым гонщиком написано его место в глобальном заезде – 144-й, 145-й или еще какой. И хотя открытого мира в The Run, конечно, нет, пейзажи на трассах удивительно масштабные. Поворачиваешь камеру вбок – и видишь горы, холмы, долины. И все красивейшее, как в трейлере Battlefield 3 с танками: собственно, и движок у игр одинаковый, так что сходство очевидно. Похожие треки мы видели и в Hot Pursuit, но здесь геймплей совершенно иной – во-первых, тут нет никакого супероружия, одно только нитро. Во-вторых, управление более правильное: это не симулятор, конечно, но в такое поведение машины можно поверить. Не справиться с этим новым управлением можно как на поворотах, так и на прямых: автомобиль весь дрожит при высоких скоростях, и одно лишнее движение вывернет вас носом в стенку. Получилось даже, что самым сложным участком первой трассы оказался не какой-нибудь зубодробительный поворот, а резкий склон на шоссе, где машина на огромном ускорении подлетает в воздух, приземляется – и пляшет по всей дороге из стороны в сторону, пока, наконец, не удержишь ее на одной прямой. Так что это совсем не Hot Pursuit, управление намного реалистичней. Разве что дрифт авторы непорядочно сильно любят: он так приятно и легко работает, что хотелось его использовать в каждом втором повороте. Наконец, третье отличие: игра более жесткая и серьезная. Если вы не справились с управлением и влетели в камень у дороги – быстро опра-

С Frostbite 2 некрасивую игру сделать невозможно.

INDEPENDENCE PASS

Горный уровень из нашей демки, как и многие локации The Run, скопирован со вполне реальной дороги Independence Pass – одной из самых опасных и высотных в штате Колорадо. На зиму ее совсем закрывают, а в теплое время ограничения по скорости такие строгие, что кое-где приходится снижать скорость до 15 километров в час. Так что в реальности повторить трюки The Run можно и не пытаться: на Independence Pass и без лавин крайне опасно.

НЕ СПРАВИТЬСЯ С УПРАВЛЕНИЕМ МОЖНО ДАЖЕ НА ПРЯМЫХ: АВТОМОБИЛЬ ВЕСЬ ДРОЖИТ ПРИ ВЫСОКИХ СКОРОСТЯХ, И ОДНО ЛИШНЕЕ ДВИЖЕНИЕ ВЫВЕРНЕТ ВАС НОСОМ В СТЕНКУ.

До перестрелок дело вряд ли дойдет, а вот дать полицейскому ногой под дых – это всегда милое дело.

виться не выйдет, застрянете на много секунд. Хотя есть один чит: несколько раз за заезд можно перемотать время назад и отменить таким образом аварию. Нервы очень экономит: если вы умеете водить, то от глупой случайности вроде зазвонившего телефона заезд не проиграете. Кстати, хоть аварии в игре и случаются исключительно часто, выглядят они не очень-то брутально: тут же все машины лицензированы, и производители не позволяют их корежить в груды металла. Автомобили только мнутся слегка, да и глохнут – никаких оторвавшихся колес и дверей.

СНЕГ НА ГОЛОВУ

Второй трек, который мы опробовали, был проложен в горах, где сходила массивная лавина. И уровень этот оказался собран по всем законам Call of Duty: тут постоянно что-то бабахает, сыпется, норовит раздавить и похоронить. Да и на вид очень красиво – Frostbite 2, как-никак. По сюжету, Джек гонится тут с другим лихачом один на один: остальные гонщики отправились в объезд, и только мы вдвоем решились рискнуть жизнью. Но на самом деле о сопернике забываешь после второго поворота: тут не то, что обогнать, тут бы до финиша доехать. На голову сыпется снег и валятся огромные валуны – вмажетесь в такой камень, и придется разве что перематывать время (а перемотка ограничена, не забывайте). И даже простой снег может вас засыпать и остановить – если слишком зазеваетесь на отдельном участке. Выходит, что гонишься не с машиной врага, а с самим уровнем. А что до соперника, то ближе к финишу он сам обычно впечатывается в какой-нибудь камень

В Autolog сюжетные карты можно будет переигрывать в другое время дня и с другой погодой.

Как обычно, все машины в игре лицензированы.

и выбывает из гонки. Мы проходили этот заезд раз пять, и вторая машина ни разу не добиралась до конца – может быть, это даже скрипт, но в глаза он не бросается.

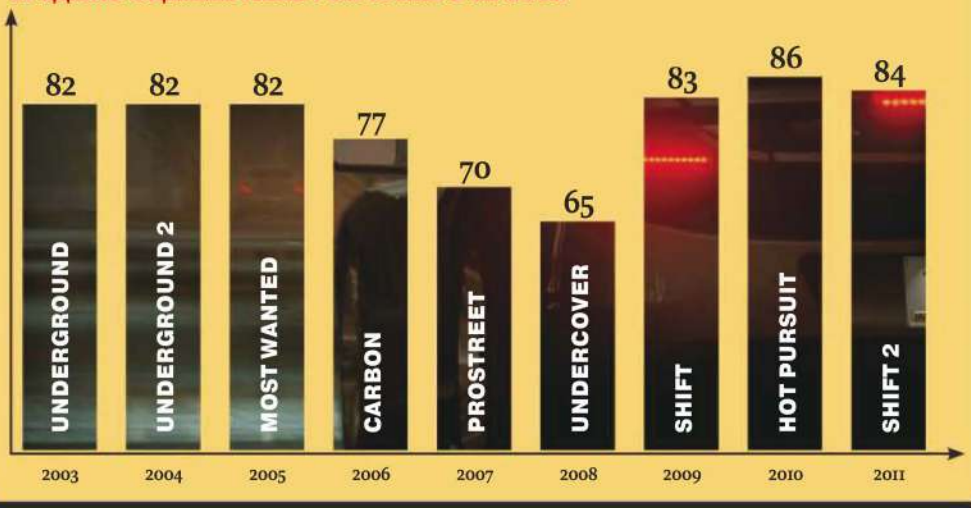
Вообще, скриптов на таких зрелищных уровнях The Run можно найти довольно много, неприлично много для гонки. Взрывы всегда у вас под самым носом, валуны всегда чуть только не падают на крышу – и неважно, лидируете вы или страшно отстаете. Ощущается подход Call of Duty: экшен всегда где-то рядом, это действительно «Голливудская гонка». Не думайте, правда, что «зрелищный» означает «простой» – даже доехать до конца у нас получилось только со второго раза.

Последний, третий уровень, работал по той же «киношной» схеме: Джек тут удирал от полиции по горо-

Суперреалистичной системы повреждений тут нет, но разбить машину можно запросто.

ОЩУЩАЕТСЯ ПОДХОД CALL OF DUTY: ВЗРЫВЫ ВСЕГДА У ВАС ПОД САМЫМ НОСОМ, ВАЛУНЫ ВСЕГДА ЧУТЬ ТОЛЬКО НЕ ПАДАЮТ НА КРЫШУ – И НЕВАЖНО, ЛИДИРУЕТЕ ВЫ ИЛИ СТРАШНО ОТСТАЕТЕ.

СРЕДНИЕ ОЦЕНКИ NEED FOR SPEED В ПРЕССЕ



ДЖЕЙСОН ДЕЛОНГ
JASON DELONG

ПРОДЮСЕР

? В линейке выходит целая куча игр. Расскажите, из чего теперь вообще состоит сериал Need for Speed.

ДД – У нас есть, грубо говоря, три ветки Need for Speed: есть Shift, есть Hot Pursuit от Criterion и есть выпуски от нас, от EA Black Box. И это прекрасно, потому что раньше мы в одиночку выпускали игру каждый год, а теперь нам помогают другие студии – и есть время отполировать проект, придумать интересную новую концепцию.

? А почему вы не использовали технологии из Hot Pursuit?

ДД – С The Run мы хотели рассказать историю Голливудского уровня, и для этого нам нужен был Frostbite 2. Он превосходно работает и с локациями, и со светом, и с персонажами – а ведь они у нас играют особую роль. Мы сотрудничали с DICE, так что в игре также прекрасный звук и разрушаемый мир. С движком настолько легко и удобно работать, что мы успели соорудить в нем около 300 километров дорог – это раза в 3 больше, чем в любой другой Need for Speed. Хотелось, чтобы путешествие и для героя, и для игрока было эпичным.

? А по стилю вождения вы чем отличаетесь от Hot Pursuit?

ДД – Мы, как обычно, сделали гибрид аркадной гонки и хардкорной – то есть попытались втиснуться где-то между Hot Pursuit и Shift. У нас все машины ведут себя довольно правдоподобно, никакой фантастики. Каждый может нашу систему освоить, но стать в ней водителем-профессионалом не так просто.

? По сюжету мы гонимся из одного конца страны в другой. Но когда же тогда менять машины?

ДД – Для смены машин в сюжете будут особые места: иной раз из-за полиции, преследователей или аварии Джеку придется выбегать из своего авто и нестись через город – и в такие моменты мы будем давать игроку выбор, в какую из машин дальше сесть. Не могу сказать, как именно это будет подано, но выбор у вас останется.

? Ходить по городу нельзя, верно?

ДД – Да, все наши пешеходные секции сделаны исключительно для сюжета – управления там по минимуму. Мы просто хотели передать такими сценками Голливудское напряжение. По сюжету Джеку некогда изучать город – он всегда в гонке, ему надо срочно возвращаться на дорогу.

? А насколько реалистичными получились города?

ДД – Мы впервые в истории Need for Speed копируем реальные локации – и выходят они вполне узнаваемые. Когда мы показали трек в Чикаго, журналисты из этого города сказали, что и правда очень похоже, вплоть до дорог и домов. Хотя города – это для нас не главное. Джек едет через всю страну и оказывается в самых разных зонах. Вы начинаете в Сан-Франциско, двигаетесь по шоссе, через леса, через пустыни, через горы: локации будут самые разные, и города – лишь частный случай.

? Кампания все время двигает героя от одного уровня к другому – неужели каждый трек мы опробуем лишь по одному разу?

ДД – Да, в сюжетной кампании так и будет, на каждом треке нужно выиграть лишь один раз. Но у нас есть Autolog, где любой ваш заезд оценивается, а результаты сравниваются – и тут можно бесконечно соревноваться с друзьями, выяснять, кто быстрее на треке. И наш Autolog учитывает не только итоги отдельных гонок, но и общий результат по кампании – насколько быстро вы успели проехать через всю страну. И к тому же у нас есть отдельный режим, где карты из сюжета можно переигрывать с измененными настройками – с другим режимом, временем дня, погодой и прочим. И все это тоже будет учитывать Autolog. И, конечно, вернется мультиплеер, хотя про него я пока не могу говорить.

? Расскажите про режимы игры.

ДД – Мы старались разнообразить не только локации, но и режимы. Основной тип гонки – это обычный заезд, где нужно обогнать противников. Но бывают еще дуэли один на один, карты на выживание вроде горы с лавиной, погони с полицией, гонки на время – много всего.

? А тюнинга не будет?

ДД – Только визуальный, менять характеристики машин нельзя. Мы хотели, чтобы игра была очень драматичной, как фильм с погонями. И разработчику удобней это сделать, когда мы четко знаем, на что способна машина игрока.

? Расскажите про автопарк. Какие-нибудь особо крутые модели?

ДД – В Need for Speed все модели крутые – для нас качество всегда было важнее количества. Нет смысла добавлять машины, которые игрокам не интересны: сухие цифры нам не важны. В этом году лично меня больше всего радует добавление 2012 Lamborghini Aventador – жутко красивая машина, и водить ее сплошное удовольствие.

? Только спортивные машины? Или что-нибудь еще найдется?

ДД – Самое приятное, что в нашем автопарке нашлось место разным моделям от классических маслкаров до современных и экзотических суперкаров. Мы следили, чтобы у каждой машины был свой уникальный характер, поэтому стандартных моделей в The Run почти нет. Например, у нас есть BMW M3, но не простая, а BMW M3 GTS. Или возьмем Ford Mustang – все знают модель GT 500, но у нас GT 500 Super Snake, у которой свой уникальный оттенок.

? Объясните, как работает механика перемотки времени. По сути дела, это способ пере-

Кастомизировать героя нельзя. Но не очень оно и нужно, в гонке-то.

играть кусок уровня, верно? Она работает только в режиме кампании? Влияет как-нибудь на результаты в Autolog?

ДД – Если говорить просто, то механика перемотки ставит игрока на последний чекпоинт ровно с тем временем, с которым он этот чекпоинт прошел. Ее использование, правда, ограничено, так что расходовать это умение надо с умом. Никаких проблем с Autolog у такой системы нет: ведь игрок просто переносится в ту точку и время, в которой он сам уже был. Мы не думаем, что это как-то повлияет на результаты в Autolog – перемотка времени не делает вас лучшим гонщиком, она просто позволяет сгладить человеческие неточности вроде пропущенного авто в трафике.

? Расскажите, как вы работали с персонажами на художественном и техническом уровне.

ДД – Мы огромное внимание уделили персонажам. Сюжет и мотивация героев – главные движущие силы Need for Speed The Run, поэтому Джека нужно было сделать таким, чтобы за него хотелось играть и чтобы в его эмоции легко было поверить. Что же до того, как мы технически создавали персонажей, то тут в ход пошли самые передовые технологии. Например, во время захвата движений актера мы отслеживаем одновременно его голос, тело и лицо – и получается максимально реалистичный перенос человека в игру. И мы не забыли, что глаза – окна души: их мы обработали через специальную технологию электроокулограмм. С ее помощью можно отслеживать движение мускулов вокруг глаз и таким образом следить за самими зрачками. Нам кажется, что эта технология поможет еще лучше погрузить игроков в мир The Run.

? Расскажите о ПК-версии. Будет что-нибудь особенное?

ДД – Мы стараемся все версии сделать одинаковыми, но с мощным ПК вы, конечно, получите картинку получше, чем на консолях.

ду, уклонялся от пуль вертолета и даже выбегал из машины, чтобы поучаствовать в небольшом QTE. Кстати, спешим всех успокоить: всплывающие кнопочки в The Run надо нажимать не так уж и часто, мы их встретили только на одном уровне. Да и в кнопочках ничего слишком страшного нет: разработчики их не считают какой-то важной частью геймплея, это просто подача сюжета. А без сюжета в The Run никуда.

И хотя сюжет этот диктует, что Джек несется через страну без передышек, у вас будет возможность расслабиться, настроить вид авто и даже поменять свою машину. А автопарк, как обычно, приличный: Porsche 993 GT2, McLaren MP4-12C, Ford Shelby GT500, Audi R8 и десятки других моделей уже обещаны. С Hot Pursuit все было просто: звездные разработчики сделали предсказуемо звездную гонку. В The Run на кону стоит намного большее: студия, которую последние годы преследует череда неудач, собралась с мыслями и сделала лучшее, на что способна. Верим, что EA Black Box сможет после этого вернуться в ряды гоночных разработчиков AAA-класса. ■

ХОТЯ ДЖЕК НЕСЕТСЯ ЧЕРЕЗ СТРАНУ БЕЗ ПЕРЕДЫШЕК, У ИГРОКА БУДЕТ ВОЗМОЖНОСТЬ РАССЛАБИТЬСЯ, НАСТРОИТЬ ВИД АВТО И ДАЖЕ ПОМЕНЯТЬ СВОЮ МАШИНУ.

Лавины, обстрелы с вертолетов, погони с полицией… The Run старается разнообразить свою кампанию.

ЛИНЕЙКА MEGA BLOKS

В этом году Need for Speed появится не только на мониторах, но и на полках гостиных: по сериалу начала выходить серия игрушек-конструкторов от Mega Bloks. Соперник LEGO получил лицензию от Electronic Arts и теперь совершенно официально брендирует машинки знаком Need for Speed. Игрушки по линейке выходят нескольких типов: есть маленькие машинки Build & Race, которые запускаются с помощью специального ключа; есть линейка моделей побольше под названием Build & Customize – тут уже можно повозиться с конструктором и кастомизировать машину. Гвоздем программы станет, похоже, большущая копия Porsche 911 GT3 RS из 630 кусочков конструктора. Интересно, будет ли такое продаваться в России.

Авторы:
Илья Янович, Сергей Колокольников

ЭКСПУ ПОДКАЧАТЬ

В ЛОС-АНДЖЕЛЕСЕ ПРОШЕЛ ПЕРВЫЙ ФЕСТИВАЛЬ CALL OF DUTY XP

Примерно так и выглядела гик-вечеринка.

Activision объявили о своем намерении проводить Call of Duty XP, фестиваль имени понятно какой игры, уже относительно давно, но как именно он будет выглядеть, оставалось загадкой вплоть до красных дат (они выпали на 2-3 сентября). Непонятно было в первую очередь, будет ли новый фестиваль похож на QuakeCon и BlizzCon в том смысле, что последние две выставки посвящены вообще всему, что касается соответствующих серий и компаний, а не только заглавным играм. Оказалось, не похож: в этом году Call of Duty XP – это одна большая и дорогущая демонстрация Modern Warfare 3, причем исключительно мультиплеера. Одиночную кампанию и так уже достаточно проспойлерили в многочисленных трейлерах и презентациях, а многопользовательскую игру не показывали еще ни разу.

Но для посетителей XP было предусмотрено множество развлечений и помимо мультиплеерного билда. Были, например, выступления знаменитейшего рэпера Канье Уэста и группы Dropkick Murphys, тир с пушками из игры, пейнтбольная площадка, до боли напоминающая карту Scrapyard, ресторан фаст-фуда Burger Town, который приходилось оборонять во второй части, и другие забавные аттракционы для приглашенных гостей и простых посетителей.

О непосредственно мультиплеере тоже рассказали. Так, выяснилось, что очки теперь начисляются не только за убийства, но и вообще за любую помощь друзьям. Часть особо мощных перков уберут, новые и оставшиеся сбалансируют заново, а еще добавят режим Kill Confirm, где нужно подобрать жетон поверженного врага, иначе убийство не засчитают. Теперь в игре, к тому же, есть некоторая разрушаемость, чтобы техническое отставание от Battlefield 3 не выглядело таким уж колоссальным. Если издатель собирается проводить мероприятие схожего размаха каждый год, то нам, в общем-то, все равно, что там будут показывать – лишь бы рэперов побольше. В конце концов, для того чтобы в полной мере оценить потенциал мультиплеера, нужно провести в нем не меньше недели, а Call of Duty XP такой возможности не предоставляет.

Поэтому представители Activision поговорили немного о цифрах. Пятьдесят долларов в год – столько будет стоить премиум-подписка на сервис Call of Duty: Elite, своего рода социальную сеть для поклонников Call of Duty, которых за последние годы накопилось столько, что на фан-сайтах, онлайн-

FASHION EX MACHINA

Не успела Human Revolution лечь на прилавки, а компания Square Enix уже анонсировала… нет, не продолжение – линейку одежды в стиле игры. Нарядить геймеров в костюмы Адама Дженсена поручено швеям из Musterbrand, до этого создавших аналогичную линейку по мотивам Metal Gear Solid: Peace Walker (которую, впрочем, никто не носит). ■

Та самая стилизованная арена.

Бобби Котику явно было жалко отдавать приз в миллион долларов победителям турнира.

сообществах и в Facebook им стало тесно. Но для тех, кто не платит, функции Elite ограничатся возможностями самого обычного интернет-журнала: можно глазеть, можно общаться, но на этом, похоже, все.

Зато платным подписчикам позволят скачивать все дополнения для Modern Warfare 3 бесплатно (пока речь идет о четырех комплектах по пять карт, стоимость каждого набора – $15), смотреть ролики от асов-киберспортсменов и участвовать в турнирах с ценными призами. Причем выкладывать за это те самые $50 совершенно необязательно, если вы собираетесь купить Hardened Edition, специальное коллекционное издание Modern Warfare 3, которое не только включает годовую подписку на Elite по умолчанию, но и содержит дополнительный внутриигровой контент. ■

BASTION ПРОТИВ DLC

Разработчики необычной RPG Bastion (см. нашу рецензию дальше по течению) заявили, что не собираются выпускать никаких дополнений для своей игры, потому что считают, что проект полностью закончен. Придумал игру, напоминаем, Грег Касавин, бывший игровой журналист, который как никто должен знать, как раздражают бестолковые DLC. ■

С ВЕЩАМИ НА ВЫХОД

СОЗДАТЕЛЕЙ MAFIA РАЗОГНАЛИ

Великая трагедия постигла студию 2K Czech еще в конце июля: стены родной компании покинул Даниэль Вавра, главный вдохновитель дилогии Mafia и невероятно талантливый человек, бравший на себя функции и геймдизайнера, и сценариста, и режиссера, и художника, и продюсера. Он, выбив стартовые инвестиции в размере более трех миллионов евро, вместе с Мартином Климой, работавшим над UFO, основал собственную студию, Warhorse, и набрал новую команду, половина которой – старые коллеги Даниэля, а вторая половина – бывшие сотрудники Bohemia Interactive (Operation Flashpoint, Armed Assault). Новым проектом Вавры станет некая секретная RPG. Никто, конечно, не думал, что автор Mafia интересуется этим жанром, но он поспешил сообщить, что у обеих игр схожие достоинства: сильный сюжет и открытый мир. Подробности о новом проекте стоит ждать уже в следующем году.

Но это, конечно, цветочки по сравнению с тем, что произошло буквально за несколько дней до отправки номера в печать. Боссы Take Two в рамках оптимизации ресурсов уволили 40 сотрудников и без того опустевшей 2K Czech. Причем большинство из них – из офиса в Брно, то есть той самой команды, что работала над первой, лучшей частью Mafia. Еще, напоминаем, у компании имеется подразделение в Праге.

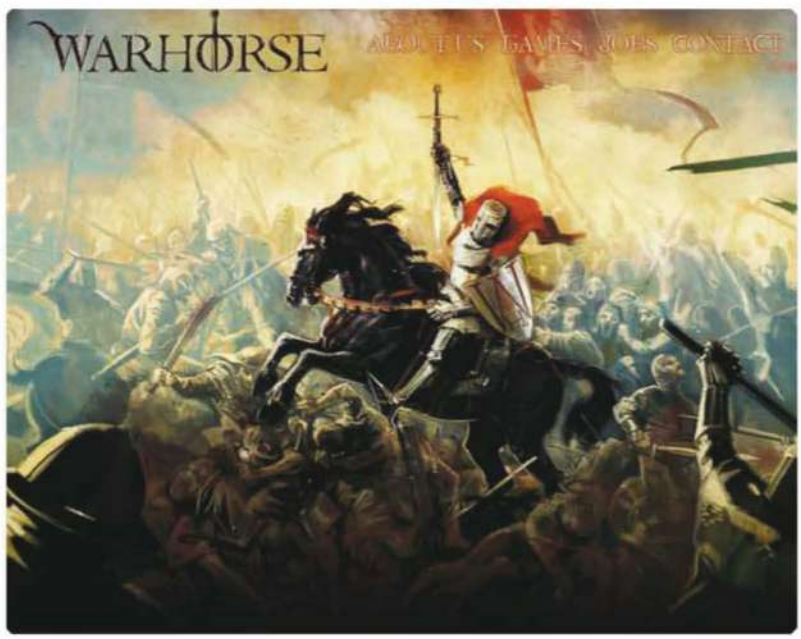
После переименования студии в 2K Czech многие по-прежнему называли ее Illusion Softworks – так понятнее. Но теперь о такой вольности, по всей видимости, придется забыть: сегодня студия мало похожа на саму себя десять лет назад. Если не брать в расчет увольнения, Take Two уже дважды повлияли на состав и судьбу команды. Первый раз – заменив часть сотрудников сразу после покупки, второй – объединив Illusion с другой чешской компанией, Pterodon (разработчики серии Vietcong). ■

Mafia 2 делали во многом уже не те люди, что первую часть.

2K Czech пришлось работать даже над очередной частью Top Spin. Получилось, надо заметить, отменно.

Даниэль Вавра суров, но талантлив.

Вероятно, логотип Warhorse как-то намекает на тематику секретной ролевой игры.



ЭМИГРАНТЫ

В американском городе Александрия, совместно с Gaijin Entertainment, создана новая студия, состоящая из выходцев из России – Star Gem. Возглавил ее Станислав Скорб, руководитель Targem Games (Ex Machina). Приоритетное направление новой компании – онлайн, но в каком именно виде – пока тайна: пресс-релиз содержит лишь общую информацию о том, как же все довольны. ■

ЛЮБОВЬ И ТОРТИКИ

УРОВЕНЬ К PORTAL 2 ВМЕСТО ТЫСЯЧИ СЛОВ

Арты Quantum Conundrum напоминают какую-то пародию на трилогию «Назад в будущее»: стероидный Док, совсем уж юный Марти.

Девушки, как известно, – существа непредсказуемые и сложные. Завоевать их сердце трудно, удержать еще сложнее, а уж добиться заветного «да», когда дело доходит до вопросов замужества, – что-то из области невыполнимых миссий. Уходят в прошлое традиционные, казалось бы, методы с признаниями за ужином в ресторане, влюбленные мужчины один за другим втягиваются в соревнование на самую оригинальную просьбу руки и сердца. Казалось бы, при чем здесь журнал о компьютерных играх?

Интересный способ нашел простой парень по имени Гарри Хадстон. Вспомнив о любви своей избранницы Стефани к головоломке Portal 2, он связался с модмейкером Дугласом Хугландом и уговорил того создать игровую модификацию с тремя хитроумными комнатами. «Что особенного?» – спросите вы. Весь тортик в том, что к созданию уровня Гарри одному ему известным способом привлек Элен Маклейн, подарившую голос искусственному интеллекту GLaDOS. Устоять Стефани не смогла. Влюбленные модмейкеры – возьмите на заметку. Меж тем компания Square Enix анонсировала головоломку Quantum Conundrum, которая на словах выглядит не иначе как «Portal без говорящих турелей и, собственно, порталов». Вместо этого разработчики (среди прочих – Ким Свифт, одна из создателей оригинального Portal) обещают изменяющую свойства предметов электронную перчатку и примерно шесть часов приключений в гигантском доме-лаборатории, хозяина которого (и по совместительству дядю главного героя) очень некстати засосало в параллельный мир. Короткий трейлер демонстрирует подозрительно похожий стиль и крохотные сейфы – видимо, местные аналоги кубов-компаньонов. Выйдет Quantum Conundrum не раньше следующего года и будет распространяться в цифровом виде. ■

Перебежавшая из Valve в Square Enix Ким Свифт просто обязана сделать свою новую игру успешной. Иначе мы не простим.

■ *Вдохновившись примером Гарри, дорогая редакция открывает конкурс на предложение руки и сердца с помощью модификации к Dead Island.*

ДЕЛАЙ САМ

Создатели неоднозначной серии Crysis выложили в сеть CryEngine 3 SDK – полноценный инструментарий для создания своего собственного ультрасовременного шутера с блэкджеком и пальмами. Вероятную прибыль, правда, придется делить с разработчиками – хитрые гансы потребуют ровно 20% от дохода. ■

ПЕРЕDOOMАЛИ

НЕМЦЫ НАКОНЕЦ СМОГУТ КУПИТЬ КЛАССИЧЕСКИЕ ШУТЕРЫ ID SOFTWARE

То, что у русского школьника начала девяностых было вместо пропущенных уроков, у его немецкого собрата проходило под разрядом табу.

Кровавый шутер с реалистичной физикой мертвых тел? Одумайтесь, перед вами симулятор дельтаплана!

Зеленая кровь в Mortal Kombat – хрестоматийный пример европейской цензуры

В то время как наши космические корабли бороздят просторы Вселенной, а Джон Кармак вовсю работает над движком idTech 5, который точно заставит ваши бюджетные видеокарты захлебнуться, в славной стране Германии наконец снят запрет на продажу покрытых пылью веков Doom и Doom 2, установленный в 1994 году Bundesprufstelle, немецким Департаментом по медиа, опасным для молодежи (помимо прочего, регулирующим распространение порнографии). Тот счел обе игры слишком жестокими, после чего классические шутеры id Software фактически исчезли в стране из свободной продажи. Спустя семнадцать лет (страшная, если задуматься, цифра) тот же комитет пришел к разумному выводу: пиксельные какодемоны сегодня представляют разве что научный интерес, а значит, шутеры можно вернуть в свободную продажу. Издатель в лице конторы Bethesda пока что хранит молчание о том, когда и в каком виде будут выпущены игры. Да и вообще, будут ли – сложно все же представить современного игрока (пусть и чинного европейца), тратящего кровно заработанные деньги на игры времен палеозоя.

Немецкие чиновники настолько суровы, что запросто идут против банды парней с пушками и квадратными челюстями. Что примечательно – выигрывают.

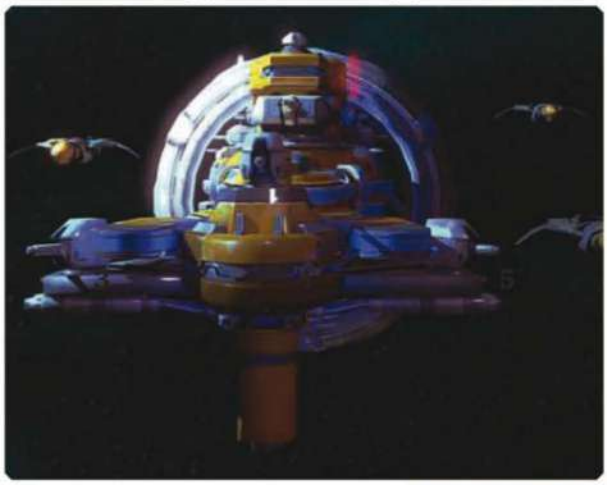
Отметим, что Германия нордически строга и безжалостна не только к врагам Рейха, но и к играм, разработанным на ее территории. Весной 2004 года от упомянутого уже комитета досталось демоверсии FarCry. За кровь, насилие и почему-то ragdoll. В итоге, на своей родине игра вышла в сильно урезанном виде, но все равно получила статус «только после восемнадцати». Из примеров поактуальнее отметим действовавший запрет на Gears of War и Gears of War 2, повторившие судьбу Doom. Ждать пару десятилетий на этот раз не пришлось – ограничения сняли, одновременно разрешив продажу третьей части похождений Маркуса Феникса. ■

ЦЕННЫЙ КАДР

Новым операционным директором японского гиганта Square Enix назначен Клинтон Фой, который раньше занимал должность юрисконсультанта компании. Причем связано этой в основном с PC-экспансией компании, начавшейся два года назад, но, увы, не в том виде, в каком хотелось бы: теперь Square Enix будут уделять больше внимания социалкам и быстрым в разработке MMO по модели free 2 play. ■

SQUARE ENIX™

ОКТЯБРЬ: КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
			6 **SWORD OF THE STARS II: LORDS OF WINTER** Продолжение знаменитой космической стратегии от Paradox.	7 **RAGE** Последняя надежда id Software на прощение и благословение.		
10	11	12 13		14 **DEAD RISING 2: OFF THE RECORD** Фотожурналист Фрэнк Уэст возвращается в Dead Rising.		
17 18 19 20 21 25 26 27				21 **BATMAN: ARKHAM CITY** На этот раз Бэтмен ловит психов в масштабах целого города.	22 **JAGGED ALLIANCE: BACK IN ACTION** Название говорит само за себя: устраивайте перекличку наемников!	23
				28 **BATTLEFIELD 3** Battlefield, наконец, готов столкнуться с Modern Warfare в смертельной схватке на равных.	29 30	

ЖДЕМ В БЛИЖАЙШИЕ 12 МЕСЯЦЕВ

4 ноября
L.A. Noire

PC-версия революционного нуар-квеста.

8 ноября
Call of Duty: Modern Warfare 3

Опустевшая Infinity Ward в третий раз взрывает полмира.

18 ноября
Need for Speed: The Run

Need for Speed, в которой можно выбежать из машины и под аккомпанемент QTE ускакать от полиции.

Автор:
Илья Янович

ИГРОВАЯ КАРТА МИРА: RELIC ENTERTAINMENT

ХРОНОЛОГИЯ РЕЛИЗОВ

- 2010 Darksiders
- 2012 1999 – Homeworld
- 2002 Impossible Creatures
- 2003 Homeworld 2
- 2004 Warhammer 40,000: Dawn of War
- 2005 Warhammer 40,000: Dawn of War: Winter Assault
- 2006 The Outfit
- 2006 Company of Heroes
- 2006 Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade
- 2007 Company of Heroes: Opposing Fronts
- 2008 Warhammer 40,000: Dawn of War: Soulstorm
- 2009 Warhammer 40,000: Dawn of War II
- 2009 Company of Heroes: Tales of Valor
- 2010 Company of Heroes Online
- 2010 Warhammer 40,000: Dawn of War II – Chaos Rising
- 2011 Warhammer 40,000: Dawn of War II – Retribution
- 2011 Warhammer 40,000: Space Marine

СТУДИЯ:
Relic Entertainment
СТРАНА:
Канада
ГОРОД:
Ванкувер
ПОЧТОВЫЙ АДРЕС:
550 Burrard Street
Vancouver, BC V6C 2C1
Canada
ИНТЕРНЕТ:
http://www.relic.com
ПАРТНЕРЫ-ИЗДАТЕЛИ:
THQ, Sierra, Microsoft

Вероятно, Гарден просто не мог нормально припарковаться у офиса Relic и психанул.

ПРАВИЛЬНАЯ ПАРКОВКА

Алекс Гарден пробыл на посту президента компании с момента ее основания в 1997-м и вплоть до 2005 года, когда шли работы над Warhammer 40,000: Dawn of War. Сперва все решили, что Алекс тронулся рассудком: обычно люди уходят или на повышение, или на пенсию, а вот основатель Relic подался в разработчики парковочных систем. Но уже через полтора года баланс сил восстановился: Гарден присоединился к североамериканскому офису Nexon, MMOG-студии, а еще через три года – к игровому подразделению Microsoft.

В Амазонке вас могут покусать плотоядные рыбы. А вот эти погонятся за вами и по шоссе.

ГЕНЕТИЧЕСКИ МОДИФИЦИРОВАННЫЕ ПРОДУКТЫ

До того как Relic завели тесную дружбу с вселенной Warhammer 40,000, о них в основном говорили как об авторах Homeworld. А вот стратегия Impossible Creatures (конец 2002 года) отчего-то быстро забылась. Там нужно было самому создавать юниты, скрещивая геномы различных животных. Таким образом, никто не мешал устроить раш обезьянозебр – с учетом скачиваемых дополнений получалось около 130 тысяч возможных комбинаций.

Сражаться за Рузвельта – не то же самое, что сражаться за Императора.

НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ГЕРОЕВ

В создании Company of Heroes Relic были будто бы лишними. THQ были готовы потратить на нее невероятную сумму, а с такими ресурсами перерисовать боевую механику Z: Steel Soldiers в декорациях Второй мировой мог, наверное, любой дурак. Это было дорогое и пошлое удовольствие, в котором невозможно было себе отказать, но к которому не хочется вернуться. Азиаты, эксклюзивно для которых в 2010 году запустили Company of Heroes Online, с нами солидарны: серверы не проработали и года.

ПРОЦЕНТ PC-ИГР

93%*

** отношение PC-игр, созданных студией, к общему количеству ее релизов.*

Ванкувер – это как если Нью-Йорк скрестить с Лос-Анджелесом.

ТАМ, ГДЕ НАС НЕТ

Канада, наряду с Новой Зеландией и Швейцарией, стабильно признается одной из лучших стран мира во всевозможных рейтингах качества жизни, а Ванкувер – соответственно, лучшим городом (при этом столица, Оттава, удерживает лишь шестую строчку). «Лучший город на Земле» – такой титул Ванкувер четырежды получал от известнейшего британского издания The Economist, начиная с 2005 года. Прибрежный город, умеренный климат, промышленный центр, красивая природа – просто мечта!

Даже с панорамы видно: в таком месте можно разрабатывать видеоигры.

В ОБА ГЛАЗА

В Ванкувере есть на что поглазеть и помимо небоскребов, порта, башни Harbour Centre и забавных канадских монеток. Например, на парк Стэнли, который существует уже 125 лет. Там, помимо размашистых деревьев, есть музеи, зоопарк, дельфинарий и выставки под открытым небом. Но главная особенность города в том, что его население настолько мало, что даже туристы не в силах создать ощущение, что на улице не протолкнуться. Можно спокойно наслаждаться деревьями и дельфинами.

Нодару Кумариташвили был всего 21 год.

ОЛИМПИЙСКИЙ ПРОСЧЕТ

Зимние Олимпийские игры 2010 года, прошедшие в Ванкувере, ознаменовались целым рядом неприятных событий. Самое печальное из них пришлось на период тренировок: грузинский саночник Нодар Кумариташвили погиб, ударившись о бетонное ограждение трассы. Уже через считанные часы неудачи продолжились. На церемонии открытия одна из колонн, по которой спортсмены должны были подняться к олимпийскому огню, так и не выдвинулась, равно как и элемент декорации факела, который должно было быть видно с улицы.

Автор:
Илья Янович

10 ФАКТОВ О БАНАНОВОЙ ДИКТАТУРЕ

1

Диктатура как форма правления (и, собственно, само понятие) пошла еще с Древнего Рима, где правителя назначали высшие консулы. Диктатор имел безграничную власть, судебную и социальную неприкосновенность, но обязан был передать бразды правления по истечении назначенного срока. ■

2

Согдасно журналу The Foreign Policy за 2010 год, топ-5 современных диктаторов следующий: Ким Чен Ир (КНДР), Роберт Мугабе (Зимбабве), Тан Шаве (Мьянма), Омар аль-Башир (Судан) и Гурбангулы Бердымухаммедов (Туркмения). Такие рейтинги любят в журналах People и Parade, но они не всегда совпадают. ■

3

Термин «банановая республика» выдумал писатель О.Генри, обозначив им бедные латиноамериканские страны конца XIX века, опирающиеся в основном на сельское хозяйство. Сейчас так иронично называют любое бедное тропическое государство, но ироничного тут больше в том, что республики эти в основном авторитарны. ■

4

По официальной мифологии Tropico, банановое государство находится на границе между Северной Америкой и Южной Америкой. Граница эта проходит по панамскому перешейку, где расположены, например, Жемчужные острова площадью в 400 км^2. Более чем достаточно для дворца, ядерных ракет и тростниковых плантаций. ■

5

Самые лучшие диктаторы получаются из фашистов. Хуан Перон, деспотичный президент Аргентины с 1946 по 1955 год, во времена Второй мировой служил в Италии военным комендантом. После свержения своего режима бежал в Испанию, но вернулся к власти в 1973 году, после чего прожил лишь год. Один из персонажей Tropico. ■

6

Другой видный персонаж Tropico – Антониу Салазар. Он любил размышлять о власти («Абсолютная власть может существовать, а абсолютная свобода – нет» – его слова), вершил дела с помощью тайной полиции и душил политических оппонентов, но сами португальцы считают его самым великим соотечественником всех времен. ■

7

По ключевым словам «сигары», «бананы», «остров» и «власть» в голове наверняка всплывает образ Фиделя Кастро. Старый революционер до сих пор в почете в Tropico, но страной больше не правит: в 2008 году все государственные (а в этом году – и партийные) дела перешли к его младшему брату Раулю. ■

8

О разработчиках первой части Tropico, студии PopTop Software, обычно говорят, что «их уже нет», но ничего страшного не произошло. Просто в начале нулевых она стала внутренним подразделением Take-Two Interactive, а та объединила компанию с Firaxis в рамках оптимизации ресурсов. Так что теперь авторы концепции подчиняются Сиду Мейеру. ■

9

Третью и четвертую части Tropico сравнивают именно с Tropico 1, а сиквела будто бы и не существует вовсе. Дело в том, что Tropico 2: Pirate Cave посвящена совсем не будням современного диктатора, а пиратскому произволу. Что интересно, придумали такую дерзкую реформу все те же PopTop, хотя разработчиками выступила студия Frog City Software. ■

10

Теперь уже кажется, что «игр про диктатуру», помимо Tropico, и нет вовсе, но это не совсем так. В 2003 Демис Хассабис, бывший программист Lionhead, в стенах своей студии Elixir создал стратегию Republic: The Revolution, события которой разворачиваются на территории вымышленной авторитарной постсоветской страны Novistrana. ■

РЕСПУБЛИКА В ВАШИХ РУКАХ, КОМАНДАНТЕ
TROPICO 4
Акелла
Copyright © 2011 Kalypso Media Group. All rights reserved. Published by Kalypso Media UK Ltd. All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owners. Tropico is a registered trade mark of Take-Two Interactive Software, Inc. used under license by Kalypso Media GmbH. All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owners.
© 2011 ООО «Акелла». Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Незаконное копирование преследуется.
HAEMIMONT GAMES
kalypso
РЕКЛАМА

Автор:
Дмитрий Посиделов

HITMAN: ABSOLUTION

ИДЕАЛЬНЫЙ ХИТМЭН

- **ЖАНР:** Stealth Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Square Enix
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Новый диск
- **РАЗРАБОТЧИК:** IO Interactive
- **ИНТЕРНЕТ:** www.hitman.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2012

В 2000 году студия из Копенгагена IO Interactive совершила серьезный переворот в игровой индустрии, создав не просто знаковый стелс-экшен, не просто культовую игру с доселе невиданными возможностями, а изобретя свою ни на что не похожую формулу – «симулятор наемного убийцы». Нет ничего удивительного в том, что термин «симулятор наемного убийцы» так и не прижился в графе «жанр» игровых изданий, ведь за двенадцать лет существования серии никто так и не попытался клонировать идею, хотя в этом ощущалась явная необходимость: последние пять лет не вышло ни одного нового эпизода Hitman.

ТОНКАЯ КРАСНАЯ ЛИНИЯ

Начиная с Hitman: Codename 47, своей первой игры, IO Interactive взяли курс на двухгодичный цикл разработки – оптимальный вариант, устраивающий как издателя, инвестирующего в разработку, так и конечного пользователя, освобожденного от излишне томительного ожидания каждой новой игры. Такая схема не всегда позволяет сделать условную игру мечты, но при достойном уровне продаж продлевает жизнь сериалу и дает возможность постепенно совершенствовать технологию. Однако, чтобы в сжатые сроки создавать качественные, интересные и сбалансированные игры, IO Interactive всегда отказывались от одних наработок в пользу других.

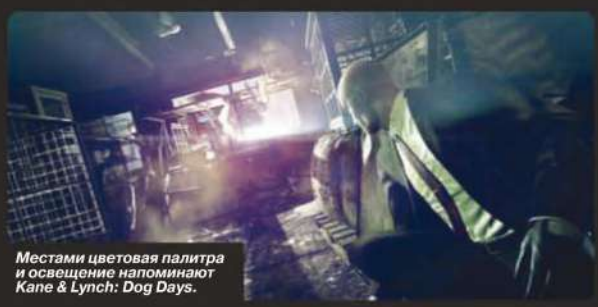
Так, Hitman 2: Silent Assassin (2002), которая стала первой мультиплатформенной версией Hitman, предстала со значительно подтянутой графикой, а также с полностью динамическим освещением и более продвинутым звуковым оформлением. При этом игра лишилась одной важной опции: покупки оружия за полученный гонорар, размер которого зависел от степени аккуратности при выполнении контракта. Теперь вся важная для выполнения задания амуниция была спрятана агентством в специальных тайниках на каждой карте, а в некоторых случаях оружие можно было проносить с собой на следующий уровень. Отчасти такое решение было обусловлено сюжетом, который именно в Hitman 2 начал принимать явные очертания – именно тогда агентство сделало Сорок Седьмого пешкой в своей игре, а в одной из последних миссий подставило агента, припася в одном из тайников холостые патроны.

Hitman: Contracts (2004), первый в полной мере арт-хаусный проект IO Interactive, в котором разработчик был увлечен аудиовизуальной стороной больше, нежели другими аспектами, также состояла во многом из спорных решений, хотя именно они и работали на неповторимую атмосферу. Отчасти сиквел, отчасти вольный римейк первой части, Hitman: Contracts наполовину состо-

Создавая Hitman: Absolution, IO Interactive находились под впечатлением от Batman: Arkham Asylum и «Темного рыцаря» Кристофера Нолана.

HITMAN: ABSOLUTION – САМАЯ ДОРОГАЯ ИГРА, КОГДА-ЛИБО РАЗРАБОТАННАЯ В ДАНИИ.

В Hitman: Absolution предусмотрены рукопашные бои с использованием Quick-Time Events.



Местами цветовая палитра и освещение напоминают Kane & Lynch: Dog Days.

яла из избранных и переосмысленных эпизодов Hitman: Codename 47, и была в полной мере вдохновлена фильмами нуар: на протяжении всей игры стояла глубочайшая ночь, практически непрерывно лил дождь, а Сорок Седьмой то и дело забредал в мрачные клаустрофобические номера отелей; настолько кинематографической, жестокой и красивой игры у IO Interactive еще не получалось. Но в Hitman: Contracts не только не вернулась система покупки оружия, но и были существенно обрезаны прежние возможности, как, например, стрельба с двух рук разными моделями пистолетов. Зато в третьей части оказался самый удобный «кольцевой» инвентарь, позаимствованный прямиком из Tomb Raider – благо, что издатель у обеих игр был общим.

НА ПУТИ К ИДЕАЛЬНОЙ ИГРЕ

Вдоволь поэкспериментировав, в 2006-м IO Interactive выпускает, как все тогда думали, прощальную Hitman: Blood Money – квинтэссенцию всего самого запоминающегося и стильного из сериала. Игру, во многом предопределившую тенденции будущих проектов индустрии, идеи которой серьезно подтолкнули другие команды. Чего только стоил легендарный уровень в Новом Орлеане с толпами людей в кадре, вдохновивший разработчиков Assassin's Creed. В Hitman: Blood Money впервые со времен первой части вернулась возможность покупать оружие, появилась система апгрейдов, но, тем не менее, игра не являлась абсолютным идеалом. Когда она вышла, можно было предположить, что у IO Interactive ощущался явный кризис как минимум дизайнерских идей. Большинство уровней в Hitman: Blood Money были слегка переделанными и приукрашенными локациями трех предыдущих частей. Например, поместье на реке Миссисипи в одной из начальных миссий являлось парафразом сицилийского особняка из Hitman 2. Здание парижской оперы на поверку оказалось переконструированным отелем из первой и третьей игры – со сценой и зрительным залом в том месте, где был

Брать заложников нас научили еще в Hitman: Blood Money.

ИНСТИНКТ УБИЙЦЫ

«Инстинкт», одна из новых особенностей игры, напоминает «режим детектива» из Batman: Arkham Asylum. Он не только позволяет лучше ориентироваться в темноте и показывает полезные места на карте, но и подсвечивает маршруты перемещения NPC, позволяя тем самым предугадывать поведение противников и как будто проникать в разум Сорок Седьмого, ощущая на себе инстинкты убийцы. У «Инстинкта» будет множество назначений: он будет заменять карту из предыдущих игр, усиливать маскировку (можно будет поднять воротник, чтобы скрыть лицо), а также включать замедление в тех случаях, если вы будете вести себя, словно настоящий киллер. «Инстинкт» будет накапливаться после совершения бесшумных убийств и по завершении уровня.

Охотник и жертва.

плавательный бассейн; отголоски архитектурных решений оперы и отеля отражались и на здании казино. Подобных нюансов насчитывалось множество, но нужно было взять во внимание одну деталь: на самом деле уже тогда датчане значительно выросли в профессионализме и были готовы создать блокбастер, шедевр интерактивного искусства, игру мечты, но были скованы временными рамками и бюджетом. И хотя игры серии Hitman продались суммарным тиражом свыше десяти миллионов копий, они никогда не становились большими хитами.

В АБСОЛЮТНОЙ СТЕПЕНИ

Заполнив образовавшуюся пустоту двумя частями неопрятного криминального экшена Kane & Lynch и аркадой Mini Ninjas для дошкольного возраста, IO Interactive объявили, что подходящий момент наступил: в 2012-м важнейший стелс-экшен нулевых возвращается, чтобы по меньшей мере взбудоражить жанр. Пятилетний долгострой, о котором все это время не было слышно, в мгновение очутился на обложках мировых изданий и в эфире датских центральных телеканалов. Последние гордо рапортовали: Hitman: Absolution – самая дорогая игра, когда-либо разработанная в Дании. Впервые у IO Interactive было столько времени и денег, чтобы создать по-настоящему большую игру, где все доведено до абсолютной степени.
Для Hitman: Absolution разработан абсолютно новый движок Glacier 2 – мощная технология с заделом на будущие игры студии, новой изящной анимацией и высочайшей проработкой лиц персонажей. Особая гордость, новый искусственный интеллект, создает уникальную модель поведения для каждого отдельного NPC. Повстречавшийся на пути полицейский отряд теперь не бегает стаей за Сорок Седьмым по заскриптованным маршрутам – каждый коп выполняет свои функции, способен анализировать окружающую обстановку и реагировать по-разному. К примеру, полицейские будут делиться информацией между собой, чтобы грамотно скоординировать вашу поимку. Не будет никакой бездумной пальбы, не будет раздражающей особенности старых игр – когда поднятая тревога оборачивалась крахом бесшумного выполнения задания. Теперь любой «скользкий» инцидент не подвергнет риску всю миссию и сможет быть заглажен: тревога будет локальной для той или иной зоны уровня, постепенно «растекаясь» по другим, – однако вовремя убрав свидетелей, уровень тревоги можно будет контролировать и ликвидировать вовсе. Полиция начнет преследование, если заметит вас бегущим неподалеку от мертвого тела, но если Сорок Седьмой сделает вид, что совершает обычную прогулку, то сможет увести подозрения и пустить копов по ложному следу. Игра явно становится более реалистичной и многогранной.

ЗВУКИ ШУМА

Hitman: Absolution лишилась постоянного композитора серии, Йеспера Кида. Поговаривают, тот отказался, когда ему предложили написать музыку в стиле «Темного рыцаря», потому что чувствовал в себе силы для чего-то большего. Его заменили земляки Петер Петер (на фото) и Петер Кид, уважаемые в Дании гитаристы, чья карьера в кинематографе стремительно набирает обороты после стильного индустриально-шумового саундтрека к исторической картине Valhalla Rising; они же исполнили гитарные партии в Kane & Lynch. Они создают глубокие, насыщенные деталями звуковые ландшафты из живых инструментов и электронных текстур, а в Hitman: Absolution еще и экспериментируют с оркестровым звуком, отчего музыкальное сопровождение игры напоминает коллаж из Inception и электронных композиций ранних серий Hitman.

Лояльность тех или иных социальных слоев может спасти вашу шкуру.

С годами Сорок Седьмой стал еще более брутальным.

ПОМНИ О СМЕРТИ

Окружение играет в Hitman: Absolution особую роль. IO Interactive удалось сде-

лать то, что не получилось в свое время у разработчиков Splinter Cell: Conviction. Все, что плохо лежит, можно будет использовать как орудие убийства. Разработчики называют такой геймплей импровизацией, где оружием подчас являются не столько винтовки и пистолеты, сколько скорость реакции и профессиональные навыки – иногда огреть врага попавшимся под руку гипсовым бюстом или задушить шнуром от лампы бывает быстрее и уместнее, чем завязывать перестрелку. Но если вы поклонник огнестрельного оружия, IO Interactive обещают и внушительный арсенал, и новую систему апгрейдов.

Некоторые нововведения в игре продиктованы модой. Например, появились мини-карта и система укрытий. Использовать укрытия не обязательно – это лишь один из способов пройти игру, а в Hitman: Absolution их будет больше, чем раньше. Это связано

Сейчас бедолага лишится своей формы.

Детализация игры все так же высока.

«ЖЕЛАНИЕ СМЫТЬСЯ С МЕСТА ПРЕСТУПЛЕНИЯ БЕЗНАКАЗАННЫМ – ЧАСТЬ ЧЕЛОВЕЧЕСКОЙ ПРИРОДЫ».

ТОР БЛИСТАД, ДИЗАЙН ДИРЕКТОР

с новым масштабом игры, которая станет самой продолжительной в серии, в ней будет значительно больше уровней и больше поводов для повторного прохождения. На смену сохранениям придут чекпоинты, что также указывает на гигантские уровни. Чтобы разнообразить игровой процесс, разработчики внедрили экшен-сегменты – линейные участки уровней, где, к примеру, придется отставить в сторону сложную тактику и просто скрыться от вертолета. IO Interactive верит, что это не навредит, а наоборот добавит динамики игре. К тому же таких сцен будет мало и они в некотором роде будут данью уважения предыдущим частям – тот же вертолет кружил над головой в самой первой миссии Hitman: Codename 47.

Крошечный, в буквальном смысле «двадцатиминутный» уровень в библиотеке Чикаго, который демонстрировали прессе за закрытыми дверями, – единственный завершенный эпизод из альфа-версии игры. Он обрывается на самом интересном месте, когда Сорок Седьмой выходит на улицу и растворяется в толпе. В следующий раз IO Interactive обещают показывать принципиально новый фрагмент Hitman: Absolution и намекают, что публика в хорошем смысле будет шокирована. Вероятно, речь идет об игровом процессе в массовом скоплении людей, и это интригует.

БОЛЬШОЕ ДЕЛО

Впервые в основе сюжета Hitman лежит личная история Сорок Седьмого. Игра не случайно называется Absolution, т. е. «освобождение» (от долгов или грехов) или «очищение». Разработчики собираются приоткрыть завесу тайны личности Агента 47 и позволить игроку заглянуть в его внутренний мир, но пока что отделываются лишь общими словами. Мол, в этот раз Агент 47 не охотник, а жертва, он не на задании, он в бегах.

Издатель игры, Square Enix, под руководством которого была создана глубокая и умная Deus Ex: Human Revolution (подзаголовок которой как-то недвусмысленно рифмуется с Absolution), так же трепетно относится и к возрождению Hitman. Все важное от предыдущих игр сохранено, все новое – на своих местах. Учитывая, что, в отличие от Deus Ex: Human Revolution, Hitman: Absolution делает все та же команда, сомнений нет – сериал выходит на качественно новый уровень. ■

ОДНОЙ СТРОКОЙ

- Сюжет каждого уровня будет меняться в соответствии с вашими действиями.
- В игре будет хардкорный режим прохождения, лишенный всевозможных подсказок для игрока.
- По словам разработчиков, новая часть Hitman – идеальная игра для DLC.
- Действие будет разворачиваться в США, однако ходят слухи о миссиях в Европе и «местах боевой славы Агента 47».
- Игру озвучивают голливудские актеры, а у Сорок седьмого будет новый голос.
- Главного антагониста игры зовут Блейк Декстер, его озвучивает Кит Кэррадайн (шериф Таггарт из фильма «Ковбои против пришельцев»), а роль Дианы исполнила актриса Марша Томасон, Наоми из сериала «Остаться в живых».
- Предполагалось, что сценарий игры будет тесно переплетаться с сюжетом второй экранизации, однако последняя до сих пор не запущена в производство.
- Тор Блистад, режиссер игры, работал над Hitman: Contracts, что оказало влияние на темную атмосферу Hitman: Absolution.
- Выход Hitman: Absolution запланирован на 2012 год, когда серия будет праздновать двенадцатилетний юбилей.

■ *IO предупреждают: не все, что вы увидите на артах, попадет в игру.*

Автор:
Денис Кублицкий

DIABLO 3

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ЭКШЕН-RPG ПЯТИЛЕТКИ – НАРЯДНАЯ И МАНЯЩАЯ

- **ЖАНР:** Action Role-Playing Game
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Blizzard Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** Blizzard Entertainment
- **ИНТЕРНЕТ:** www.diablo3.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2012 год

В конце августа Blizzard Entertainment сообщила о том, что за последние полгода многие люди из команды, работающей над Diablo 3, отрастили себе бороды, и проиллюстрировала сей знаменательный факт фотографиями. Попутно компания объявила о конкурсе, для участия в котором игрокам предстоит также обзавестись диабородами. Из этого можно сделать сразу несколько выводов, в целом подтверждающих очевидное.

Во-первых, раньше весны 2012 года Diablo 3 нам не видать – иначе как до выхода игры успеть отрастить бороду? Правда, сроки релиза и так были примерно известны – раз в октябре начнется закрытое бета-тестирование игры (к сожалению, номер сдается раньше), в ближайшие месяцы она точно не выйдет. Во-вторых, Blizzard не забыла и о юношах, которые пока не могут похвастаться пышной бородой, – в этом случае лицевую растительность можно смастерить из любых подручных материалов. Что дает нам понять: несмотря на кровавые бои, разработчики надеются на рейтинг 13+. В-третьих, для участия в «бородатом» конкурсе приглашаются и девушки: очевидно разработчики верят, что Diablo 3 придется по вкусу не только парням. Кстати, отныне в игре нет жестких связок класс-пол: в любой профессии отныне есть и мужчины, и женщины. Впрочем, после умопомрачительного успеха World of Warcraft об ином подходе к дизайну нельзя и думать. Ну почему, в самом деле, в Diablo нельзя было играть чародейкой, а в Diablo 2 – магом? Ерунда ведь!

Использование защитных умений просто необходимо для выживания.

WORLD OF DIABLO

От WoW «новому главному проекту» Blizzard достался и визуальный стиль. Несмотря на все протесты фанатов, игра выглядит празднично и нарядно – во все стороны разлетаются рога, копыта и брызги крови, спецэффекты переливаются буйством красок, а цветовая гамма не ограничивается тремястами двадцатью пятью оттенками серого. На Diablo 3 приятно смотреть, Diablo 3 хочется пройти, мир Diablo 3 хочется спасти. Разительное отличие от предыдущих игр сериала – там зачистка Санктуария от демонов воспринималась как неблагодарная работа. К тому же нечисть всех мастей хоть как-то разбавляла мрачные катакомбы оригинальной Diablo и монотонные декорации второй части. А еще в игре, наконец, появится нормальный сюжет.

Номинально история была и раньше, но сейчас она станет полноценным элементом игры, а не поводом убить очередную тысячу скелетов с главным-и-ужасным-боссом во главе. Приготовьтесь пустить скупую слезу ностальгии – мы снова посетим Тристрам и встретимся с Декардом Каином. Спустя двадцать лет после

Варвар по сравнению с Diablo 2 практически не изменился. Стал еще брутальнее, пожалуй.

событий Diablo 2 армии зла снова собираются нанести решительный удар, и лишь пятерке героев по силам спасти мир от нежелательного исхода.

ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ПЯТЕРКА

В Blizzard решили брать не количеством, а качеством – кажется, в персонажах Diablo 3 сошлись лучшие черты всех классов, представленных в продуктах компании за последние 10 лет. Варвар (он же воин из WoW) перекочевал из Diablo 2 практически без изменений: этот боец ближнего боя полагается на крепкие доспехи и молниеносные атаки, с удовольствием прыгает на головы противникам и демонстрирует им принцип действия мясорубки с помощью двух клинков. Для использования умений воину… то есть варвару, нужна ярость, которая восполняется при нанесении и получении урона и сходит на нет, когда он не сражается.

Вторым знакомым классом стал волшебник из Diablo (волшебница из Diablo 2), он же маг из World of Warcraft. В его арсенале – вполне привычные огненные шары, ледяные стрелы и электрические разряды. А телепортация и замедление времени помогают ему избегать вражеских атак. Разработчики обещают, что защитные умения будут у всех игровых персонажей – хотя таскать полный рюкзак баночек с лечащими зельями уже не придется (из врагов будут выпадать лечащие сферы), навыки выживания будут жизненно необходимы, особенно в бою с более сильными противниками.

Например, монах, здорово напоминающий столь любимого разработчиками всех фэнтези-игр паладина, способен отражать вражеские атаки, нанося урон противникам. Визуально умение, кстати, напоминает знаменитый «бабл» в WoW. Помимо божьей силы монах пользуется и кунг-фу, нанося быстрые и мощные удары. Пожалуй, это самый необычный класс в игре – мало кто пытался скрестить воина света с мастером восточных единоборств.

Другое дело – охотник на демонов. В нем явно читаются образы амазонки из Diablo 2, охотника и разбойника из WoW, сдобренные приправой «Ван Хельсинг». Удел охотника на демонов – арбалеты, луки, ножи и бомбы. Различные умения позволяют охотникам не только наносить урон, но и замедлять или оглушать врагов.

Так или иначе, контролировать противников могут все классы. Скажем, колдуны способны ввести врагов в замешательство, заставив их атаковать друг друга. Или вынудить монстров в ужасе разбежаться. А еще представители этого класса умеют призывать прислужников, насылать на недругов болезни и стаи саранчи, высасывать души и плеваться огнем. В общем, типичная магия вуду и варкрафтовских чернокнижников. Однако не думайте, что колдун – это некромант из Diablo 2. Разработчики говорят, что адепты магии смерти еще могут появиться в одном из дополнений к игре. Правда, как и всегда с Blizzard, считать это обещанием нельзя. К тому же некромант был самым размеренным по геймплею классом: призванные скелеты и големы делали всю грязную работу, герою же оставалось только собирать трофеи.

ЗАДАЧА ДЛЯ БОЯРИНА

За сюжет и дизайн мира Diablo 3 отвечает Леонард Боярский (Leonard Boyarskiy), фигура в мире ролевых игр эпическая. Именно он создал узнаваемый стиль а-ля 50-е и нарисовал карточки для перков в Fallout, а также придумал основной сюжет, места действия и персонажей Fallout 2. В конце 90-х Леонард вместе с товарищами по Interplay основал компанию Troika Games, выпустившую чудесные (и столь же забагованные) Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura и Vampire: The Masquerade – Bloodlines. Если сюжет Diablo 3 будет хотя бы вполовину так же хорош, как в предыдущих проектах Боярского… Ладно, никаких «если» тут быть не может. В Blizzard просто обязаны сделать круто.

Diablo 3 выглядит очень зрелищно – в бою постоянно что-то взрывается, горит или разлетается на ошметки. Враги же, как и в предыдущих играх сериала, валят толпами.

ИГРА ВЫГЛЯДИТ ПРАЗДНИЧНО И НАРЯДНО – ВО ВСЕ СТОРОНЫ РАЗЛЕТАЮТСЯ РОГА, КОПЫТА И БРЫЗГИ КРОВИ.

Благодаря переходу в полное 3D (Diablo 2 была двухмерной) авторы игры получили возможность показать, как орды нежити выползают из пропасти… и туда же падают, сраженные магией героя.

ДЕЛА АРЕННЫЕ

Конечно же, в Diablo 3 будет кооперативный режим прохождения с более сильными монстрами и лучшими наградами. Помимо этого игроки смогут сразиться друг с другом, однако сделать это в чистом поле не получится. Для PvP созданы отдельные арены, за победы на которых персонажи будут получать титулы и особые очки, символизирующие крутость в PvP (пока неизвестно, что за них можно купить). Как видите, в аренном аспекте Diablo 3 тоже крайне похожа на World of Warcraft.

«МЫ ХОТИМ, ЧТОБЫ PVP БЫЛО ВЕСЕЛЫМ, НО НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО С ИДЕАЛЬНЫМ БАЛАНСОМ. УЧИТЫВАЯ ОГРОМНОЕ ЧИСЛО КОМБИНАЦИЙ СОСТАВОВ КОМАНД, БАЛАНС – НЕ ТА ВЕЩЬ, ИЗ-ЗА КОТОРОЙ МЫ БУДЕМ ЗАДЕРЖИВАТЬ ВЫХОД ИГРЫ».

BASHIOK, КОММЬЮНИТИ-МЕНЕДЖЕР BLIZZARD

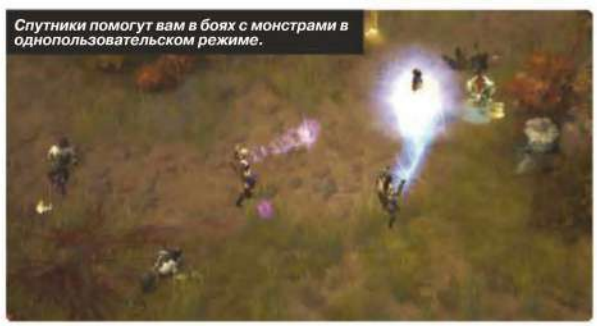
Из убитых врагов будут выпадать сферы здоровья, позволяющие героям быстро подлечиться прямо в пылу боя.

На некоторых скриншотах игра выглядит даже чересчур кровавой. В конце концов, у предыдущих двух Diablo был рейтинг от 16 и старше.

БЫСТРЕЕ И ПРОЩЕ

В Diablo 3 так не выйдет – динамика игры ничуть не ниже, чем в предшественнице, поэтому крутись-вертись, а выживать надо. Авторы убрали большую часть монотонных действий: золото теперь собирается автоматически, вместо лечащих зелий из убитых врагов выпадают сферы здоровья, вещи можно разбирать на ингредиенты прямо в рюкзаке (количество визитов к торговцам будет сведено к минимуму), да и вообще вы сможете подобрать только трофеи, подходящие вашему классу.

Прокачка персонажей также упростится – вы будете выбирать желаемые умения из списка доступных, а все активные способности будут доступны на панели быстрого вызова, как в World of Warcraft. Несмотря на кажущуюся простоту, Diablo 3 предложит достаточно вариантов развития героя. Любое умение можно усилить с помощью рун, которые отличаются как по силе, так и по типу. Всего их существует пять типов, причем каждый влияет на умение по-своему. Например, при комбинации гранаты охотника с алой руной возрастает наносимый урон, алебастровая руна добавляет эффект оглушения, а фиолетовая – превращает гранату в самонаводящийся снаряд. Дополнительные эффекты у каждой способности свои. В примере выше алая руна увеличивает повреждения, но в сочетании с другими умениями она добавляет атаку по площади или превращает периодический урон в мгновенный.



Спутники помогут вам в боях с монстрами в однопользовательском режиме.

ДЕСЯТЬ ЛЕТ СПУСТЯ

Очевидно, в Blizzard хотят не просто создать копию предыдущей игры с улучшенной графикой (как было со StarCraft 2). Там отлично понимают, что за прошедшее десятилетие вышло столько всевозможных клонов Diablo, что третьей части сериала не удастся ворваться в топы на одном только имени. Разработчики делают ставку не только на классический геймплей, но и на совсем новые фишки. В игре появятся спутники. Это не безликие наемники из второй части, новые товарищи больше похожи на компаньонов из игр BioWare. Каждый спутник обладает уникальным характером, растет в уровнях, меняет экипировку и изучает новые способности. Однако в бой можно взять только одного товарища, и управлять им нельзя.

Другой неожиданностью стала возможность создавать предметы. Это не значит, что в игре появится десяток ремесленных и добывающих профессий. Ресурсы можно получить, разбирая трофейные вещи, а производством займутся сидящие в лагерях персонажи. Вам нужно решить, услугами какого мастера воспользоваться, а также дать ему необходимые материалы. При этом NPC со временем изучают новые рецепты, а также умеют создавать вещи со случайными характеристиками.

И все это – для реализации главной идеи игры, которая остается неизменной: убей монстра, собери добычу, накопи деньги на новую экипировку, убей более сильного монстра. Впрочем, это справедливо не только в Diablo, просто здесь этот процесс максимально нагляден. А большего-то и не нужно. ■

ДЕНЬГИ-ОНЛАЙН

А теперь плохие новости. Для игры в Diablo 3 понадобится постоянное интернет-соединение. Представители Blizzard говорят, что так они смогут эффективно бороться с читерами (в частности, не получится взломать игру и создать высокоуровневого персонажа с крутой экипировкой), но все же понимают, что так компания пытается защититься от пиратов и заодно загнать всех пользователей в Battle.NET. Естественно, в итоге пострадают честные игроки: никому не хочется оказаться отрезанным даже от синглплеера из-за неожиданных проблем у провайдера. Особую свинью Blizzard подложила любителям хардкорного режима (как и в Diablo 2, отличие от обычного заключается в том, что персонажа невозможно воскресить и после смерти он удаляется). Если ваш герой погибнет из-за потери соединения с сервером, вы потеряете его навсегда.

Вторым спорным решением стало введение в игру аукционов, где можно торговать предметами не только за игровую валюту, но и за вполне реальные деньги – Blizzard будет выступать гарантом таких сделок и забирать себе определенный процент. Это не первая подобная попытка борьбы с голдселлерами – SOE добавила такую возможность на паре серверов EverQuest 2 более пяти лет назад. Впрочем, ничего толкового из этого не вышло. Похоже, Blizzard хочет набить свои шишки, поскольку возможность продажи за реал будет доступна на всех серверах, кроме хардкорных.

ИГРАЙ!
В СВОЁ УДОВОЛЬСТВИЕ
WWW.TRAVA.RU

Реклама

Автор:
Сергей Колокольников

LEGO HARRY POTTER: YEARS 5-7

СНОВА В ШКОЛУ

- **ЖАНР:** Adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Warner Bros. Interactive Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** TT Games
- **ИНТЕРНЕТ:** www.games.kidswb.com/official-site/lego-harry-potter
- **ДАТА ВЫХОДА:** 4 квартал 2011

Спустив на воду фрегат с командой LEGO-пиратов, британцы из TT Games недолго оставались без дела. Не успели поклонники Гарри Поттера оплакать каждую из экранных смертей в двух заключительных «Дарах Смерти», а главные алхимики игровой индустрии (способные обратить любую лицензию в пластик, адвенчуру и звонкое золото) уже вовсю крутятся возле котла, где медленно закипает LEGO Harry Potter: Years 5-7. Заглянем внутрь?

ПРИОРИ ИНКАНТАТЕМ!

Оригинальная игра в свое время стала маленьким откровением, и вот почему. За десять лет, минувших с выхода первой части киноэпопеи, герои Роулинг засветились в чем угодно, кроме – давайте будем честными – сколько-нибудь серьезных игр. Первые проекты отталкивали примитивной картинкой, а после во всех смыслах бледного Goblet of Fire серия сместила акценты в сторону экшена, отчего палочка Гарри к последней игре стала колдовским аналогом пулемета, а сам волшебник брал уроки боевой тактики не иначе как у самого Маркуса Феникса.

От LEGO Harry Potter: Years 1-4 многого никто и не ждал. Фирменный почерк TT Games на то время был уже хорошо известен, и сквозь призму предрелизных фактов игра виделась не более чем средней адвенчурой с простенькими головоломками, пародиями и забавными ужимками пластиковых человечков.

Тем приятней была первая встреча. Незатейливая механика, просторный мир волшебной Англии (Хогвартс! Гринготс! Косой Переулок!), многочисленные секреты и голливудский саундтрек били в голову и удерживали сильнее любого из приворотных зелий – люди, переболевшие поттероманией еще в школьные годы, просиживали за игрой часами и копили пластиковую валюту на фигурку Волдеморта, то и дело посмеиваясь над сюжетными сценками. Удивительное дело: проект, выросший из детских конструкторов, вышел куда более успешным, интересным и – шутка ли! – атмосферным, чем игры, в основу которых легли соответствующие фильмы.

АЛОХОМОРА!

Years 5-7 выглядит на порядок мрачнее предшественницы – TT Games бережно

Что за игра про Гарри Поттера, да без ночных вылазок в коридоры школы?

Весьма подкованная во вселенной Гарри Поттера дорогая редакция затрудняется назвать изображенное на скриншоте место и ждет ваших догадок.

По заверениям разработчиков, локации разрушенного Хогвартса тоже будут доступны для свободной игры и поиска секретов.

TT Games не забывают про обязательные нынче вещи, вроде динамического освещения. Мелочь, а приятно.

Нет, нам определенно не нравится ее розовая кофточка.

«МЫ ПОКАЖЕМ ВОИСТИНУ ЭПИЧЕСКИЙ ФИНАЛ ИГРЫ, СОЗДАННОЙ ПО САМОМУ УСПЕШНОМУ БРЕНДУ В ИСТОРИИ».

ТОМ СТОУН, УПРАВЛЯЮЩИЙ ДИРЕКТОР TT GAMES

переносят дух и локации первоисточника в свой традиционный, даром что пластиковый и зачастую комичный формат. Косой Переулок встречает Гарри заколоченными витринами, разбитыми окнами и проливным дождем, родной Хогвартс – неожиданно строгой дисциплиной и запретом на использование заклинаний. Градус эпичности также подрастет – в решающей битве за магическую школу появятся все приглашенные: преподавательский состав, друзья Гарри, орда Пожирателей Смерти, гигантские пауки и великаны. Поднаторевшие в постановке масштабных битв TT Games (см. последнюю игру серии LEGO Star Wars) сплоховать не должны.

Кроме того, британцы не чураются экспериментов, когда дело касается визуальных средств. Так, каноничный эпизод с первым рассказом о Дарах Смерти (в фильме был представлен анимированным роликом) разработчики хотят выполнить в стилистике недавнего инди-хита Limbo. Сам эпизод будет полностью интерактивным, а нам уже интересно, какие глупости на экране будут вытворять братья Певерелл в компании мрачного жнеца.

АКЦИО УСПЕХ!

Признаться, после LEGOлизации «Пиратов Карибского моря», ставшей для TT Games шагом назад (по сравнению с новаторской The Clone Wars, в ней не было свежих идей, а разработчики словно и не пытались сделать нам интересно), за геймплей Years 5-7 нам было чуточку, но тревожно. Но заверения разработчиков, подкрепленные демоверсией с E3, все же вселяют надежду.

Так, головоломки стали более комплексными, привычная механика обогатилась новыми способностями персонажей. Обратившийся волком Люпин не только физически силен, но и может выполнять функции собаки (например, рыть землю в нужных местах), делюминатор Рона собирает свет, теплом которого можно топить снег, совершенно дикого вида очки из журнала «Придира» помогают видеть спрятанные объекты...

Британцы не скрывают: они не только фанаты своего дела, но и большие ценители книжек госпожи Роулинг, а значит, о качестве грядущей игры можно не волноваться. Меж тем на один из самых щекотливых вопросов – мол, в конце саги погибли многие персонажи, как это скажется на игре? – резиденты TT Games отвечают с характерным для них юмором: да, герои погибнут, но вы всегда сможете взять инструкцию по сборке и вернуть их к жизни. ■

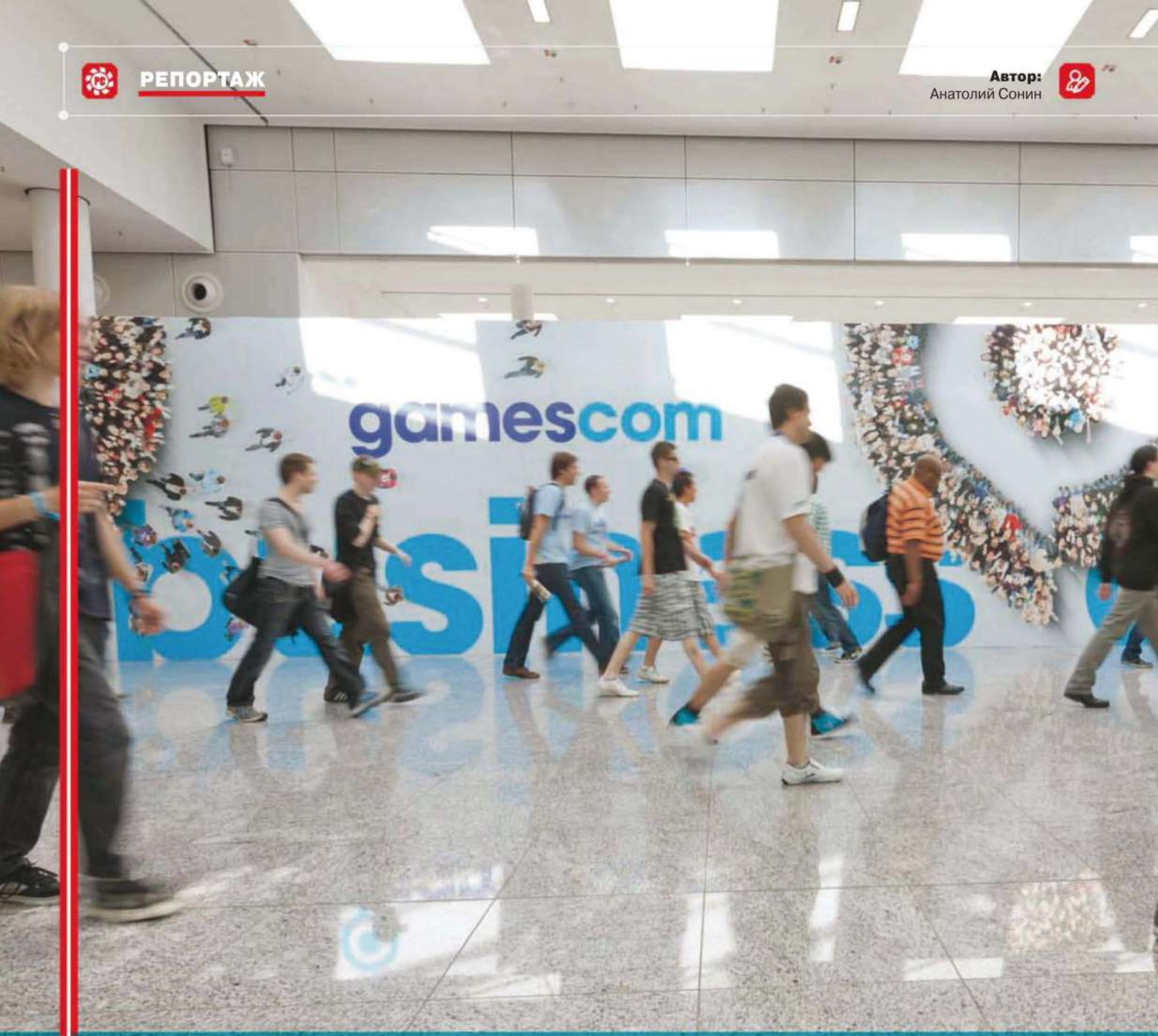
Только LEGO-человечки могут с улыбкой на лице читать газету, заголовки которой не сулят ничего хорошего.

Окружение стало настолько реалистичным, что фирменные детали начинают смотреться на нем вычурно.

Тролля в Выручай-комнате, должно быть, оставили со времен первой игры.

Заключительный бой в Министерстве Магии. Нам больше интересно, предваряет ли эту сцену комната с живыми мозгами.

Автор:
Анатолий Сонин



GAMESCOM 2011

«PC ИГРЫ» НА САМОЙ БОЛЬШОЙ ИГРОВОЙ ВЫСТАВКЕ ПЛАНЕТЫ

Крупнейшая игровая выставка в мире становится и одной из самых важных: в этот раз были на Gamescom и крупные премьеры (Dishonored, Borderlands 2), и известные разработчики (Кен Ролстон, команды DICE, BioWare и многие-многие другие), и экстравагантные стенды (вроде Battlefield 3 с его истребителем). Не возьмемся предсказывать будущее Gamescom, но уже сейчас видно, что выставка стала грандиозным праздником для геймеров. И главная причина праздника – конечно, новые игры. О них и поговорим.

1 DISHONORED

РАЗРАБОТЧИК: Arkane Studios
ИЗДАТЕЛЬ: Bethesda Softworks
ДАТА РЕЛИЗА: 2012

Dishonored, внежанровая новинка от Arcane Studios (Dark Messiah of Might & Magic), стала неожиданной звездой выставки. По крайней мере, среди журналистов: публичного показа еще не было, смотреть демку приходилось за закрытыми дверьми. Но настолько оригинальных игр никто из нас не видел уже давно.

Оригинальных во всем – начиная с дизайна самого мира. Сначала он напоминает старую Европу: какой-нибудь Лондон какого-нибудь 17 века. Приглядитесь поближе, и увидите также родство с City 17 – ведь над миром работал арт-директор Half-Life 2 Виктор Антонов. Но стоит только окунуться в Dishonored, и понимаешь, что город на самом деле совершенно уникальный, из альтернативной вселенной.

Демка началась: наш герой выбирается из канализации и глядит на городской причал – к нему прибывает гигантское судно грубой футуристической формы, оно везет на себе огромного кита. Выглядит безумно – безумно интересно и красиво, но в то же время как полный фактический бред: не увязывается этот странный корабль со спокойным миром вокруг. Игрок проходит дальше, и мы понимаем, что мир не так уж и спокоен: в городе установлена диктатура, повсюду стражники, форпосты и электрические решетки. Современных технологий тут не изобрели, для топлива используют китовый жир – ведь не зря именно с китобойного судна началась демка. И власти – это еще не все проблемы горожан. В этих местах началось нашествие крыс, умерла уже половина населения города. И это тоже важная деталь – потому что с крысами нам предстоит сотрудничать.

По сюжету наш герой – новоиспеченный ассасин, а в прошлом стражник. Его незаконно обвинили в убийстве императрицы, и теперь он ищет виновного – и на этой конкретной карте у него есть своя мишень. Пробраться в охраняемую усадьбу, пройти в кабинет и убить, а потом исчезнуть – такая у нас миссия.

И подходить к этой миссии можно с любого конца: Dishonored дает большие открытые локации, населяет их жизнью, и отпускает руку игрока – проходите как хотите. На этих картах мож-

Китобойное судно выглядит сюрреалистично.

Спецприемы работают за счет шкалы адреналина – а она заполняется в том числе во время боев.

INVERSION

РАЗРАБОТЧИК: Saber Interactive
ИЗДАТЕЛЬ: Namco Bandai Games
ДАТА РЕЛИЗА: 10 февраля 2012

Шутер с гравитационными фокусами приехал в виде играбельной демки – и мы провели с ней полчаса. Ничего хорошего об игре сказать, к сожалению, не можем: оружие стреляет не слишком реалистично, гравитационные гранаты глупо подбрасывают врагов в небо и нужны непонятно зачем, а ходить по стенам и потолкам интересно, но когда это делаешь постоянно, начинает подташнивать. Больше всего Inversion напоминает Dark Void (который вы уже наверняка забыли) – вроде бы все как у людей, но по качеству просто не дотягивает до конкурентов. С другой стороны, кооператив. И, опять же, можно ходить по стенам: гравитационные аппараты на уровнях постоянно меняют направление силы тяжести.

Стены! По ним иногда можно ходить.

И вовсе не похоже на Half-Life 2.

В зависимости от того, насколько тихо вы проходите игру, будет меняться состав врагов на уровнях, настрой горожан и, возможно, даже детали сюжета.

но даже найти побочные задания, если общаться с правильными NPC.

Но основные оппоненты в демке общаться не захотят: местная стража с мечами и пистолетами патрулирует зону причала. И здесь Dishonored показывает свой геймплей: это не шутер, это стелс-игра с акробатикой и сверхспособностями. Пара прыжков, подъем на перекладине – и герой выбирается с причала на мостовую, заставляя нас позабыть про свои мечты о Mirror's Edge 2. Подходим к стражу со спины: один удар, и у нас на руках труп – который неплохо бы спрятать в соседней помойке, ведь коллеги-охранники не спят на работе. Впрочем, переполох уже привлек аудиторию: сзади выбежал стражник с пистолетом наперевес, и мы убиваем его из арбалета. Это не игра про средневековье, здесь есть оружие. И не только оружие. Пробежав немного по городу и убив еще парочку стражей, мы поднимаемся на крыши и сигаем не хуже Эцио. Даже лучше – ведь у здешнего героя в арсенале телепортация, и паркуром он может заниматься безо всяких прыжков. Магию пока не объясняют в сюжете, зато для геймплея она очень важна. Помните, например, что в городе нашествие крыс? Так вот наше волшебство и здесь приходится в самый раз – герой призывает кучку грызунов, вселяется в одного из них и бежит прямиком к заветному особняку, минуя всех стражей. Вскоре волшебство достигает своего пика: крыса превращается обратно в человека, и вот мы уже внутри, совсем рядом с жертвой. «Вселяться можно еще в собак и в рыб, например», – комментируют разработчики.

Кстати, крыс не обязательно призывать – они и сами бегают по улицам, причем у них свой отдельный ИИ: зверьки пугаются стражей и главного героя, пожирают трупы и иногда даже набрасываются на гражданских. Зрелище не для слабонервных.

Заканчиваем миссию: герой вламывается в кабинет и, когда личная охрана нашей мишени выпускает первые пули, останавливает время. Подходим к стражу, берем в руки его пулю и переворачиваем ее – самоубийство с посторонней помощью. В остальных выпускаем стрелы арбалета – они еще не летят, но стоит вернуть поток времени, и комната превращается в кровавую баню. Добиваем оставшихся врагов магией ветра Wind Blast, выполняем задание и сигаем в окно – теперь надо лишь добежать через всех стражей назад, в канализацию.

С нашей акробатикой не пугают даже большие боссы этих улиц – Tall Boys, стражники на механизированных ходулях, которые отказываются умирать от пары стрел. Мы разбираемся с ними магией и незаметно уходим с уровня. Аудитория аплодирует. Настолько заинтригованы мы не были со времен первого BioShock.

Драться в открытую на мечах тоже можно: есть даже кнопка блока.

THE SECRET WORLD

РАЗРАБОТЧИК: Funcom
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ДАТА РЕЛИЗА: апрель 2012

Новая MMO от EA, если кто не в курсе, выбрала уникальную историю: играть тут нужно в локациях из реального мира (Лондон, Нью-Йорк, Сеул) с той только особенностью, что все теории заговора верны. Ктулху, снежные люди, Санта Клаус и тамплиеры – все они существуют и в массе своей хотят вас убить. На Gamescom разработчики привезли показ новых PvP-зон – от маленьких и интимных арен вроде Стоунхенджа до огромных зон, где могут сойтись в битве десятки человек из враждующих фракций. Выглядит... MMO-шно, но с изюминкой.

2 BATTLEFIELD 3

РАЗРАБОТЧИК: DICE
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ДАТА РЕЛИЗА: 28 октября 2011

На Gamescom любят очереди, но рядом со стендом Battlefield 3 творилось что-то невообразимое. Очередь крутилась и обматывалась вокруг стенда, заканчиваясь триумфальным знаком «Отсюда ждать 9 часов». Подойдя к стенду с VIP-пропуском, мы радовались совсем недолго: оказалось, что и журналистам надо ждать. Отстояв час и наплевав на другие презентации, мы все-таки прорвались в заветный зал, где 64 игрока за 64 компьютерами играли на одной гигантской карте. Прорвались – и поняли, что тут проблемы наши только начинаются. Новая карта оказалась не просто огромная, а невероятно огромная – это та самая локация из трейлера, над которой летали истребители и вертолеты, по которой прочесывали опушки танки и джипы. За короткий показ изучить и освоить эти места было, конечно, нереально. Делать нечего: мы уселись в танк и победно поехали к первой точке, но там же быстро и погибли, а потом еще, еще и еще. Черт, и когда эти немцы успели освоить локацию? Да, тут действительно стоят истребители, и в них действительно можно залезть, тут летают вертолеты и тут пехотинец-одиночка не стоит выеденного яйца. Карты вроде этой – где сходятся сразу 64 человека – сделаны для слаженных команд, знающих уровень. Хардкорщикам, отдавшим Bad Company 2 часов 300-400, здесь открывается настоящий рай: ведь просторы огромные, играй как хочешь – с транспортом и без, со снайперской винтовкой и с пулеметом, в группе или в гордом одиночестве. Естественно, слаженной командной работы как в трейлере у нас не получилось: все побегали по огроменному уровню, потерялись, заработали по паре-тройке фрагов, и время подошло к концу. Но в финальной версии, уверены, мы эту огромную землю освоим, а Европе

Добро пожаловать в очередь. Надеемся, вы захватили раскладушку.

На больших картах такие столпотворения случаются редко: врага еще найти надо.

275 ТЫСЯЧ ЧЕЛОВЕК ПОСЕТИЛО ВЫСТАВКУ В ЭТОМ ГОДУ. ОЧЕРЕДНОЙ РЕКОРД ПО ИНДУСТРИИ.

В коопе один игрок, естественно, может вернуть к жизни другого.

Игровую рекламу расклеили по всему городу. У Battlefield 3, например, был большой постер рядом с выставкой, размером с целый дом.

Наконец-то Battlefield сделал круг и вернулся к своим былым онлайновым масштабам.

ИСТРЕБИТЕЛЬ МИГ-21

ПРИВЕЗЛА EA НА СТЕНД BATTLEFIELD 3.

дадим достойный отпор.
Что же до кооперативной миссии, то с ней все было поспокойней: ее мы проходили в бизнес-зоне, без давок и толкучек. Никаких особых действий на двух игроков или двойных проходов мы не увидели, был простой уровень с кучами и кучами врагов. И тут особо хорошо чувствуется, что Battlefield – не Modern Warfare. Бои тактические, изнурительные, медленные – отвоевываем территорию по чуть-чуть, понемногу. Высунуться на середину улицы решится только смертник, все делается аккуратно, с большой дистанции, из-за укрытий и углов. Это война, а не аттракцион. Про второго игрока порой совсем забываешь – но на самом деле в одиночку справиться с такими армиями невозможно. У нас времени на тактические маневры, конечно, не было – разработчики подгоняют, привыкнуть к управлению не успеваешь. А вот если сесть за кооп спокойно и вдумчиво, дома с другом, наверняка интересно будет продумать стратегию и пройти эти миссии с военной точностью.

Это ни разу не макет. EA притащила на выставку настоящий истребитель. Теперь представляете, какие у них суммы крутятся в рекламном отделе?

Народу было много, иногда даже слишком. Такую картину мы видели каждый день.

Второй игрок в коопе хоть и отмечается, но визуально совсем не отличается от напарников с искусственным интеллектом.

КАРЛ МАГНУС ТРЁДСОН

KARL MAGNUS TROEDSSON

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР DICE

? Будет ли в кооперативе какой-то сюжет или это просто разрозненные миссии?

КТ – Не то чтобы сюжет: это, скорее, просто набор миссий. Мы не хотели смешивать сингл и кооп: лучше делать каждый режим отдельно, чтобы все гарантированно было не слишком простым и в меру интересным. Какой-то особой истории нет, но есть структура: нужно пройти шесть заданий, чтобы открыть последнее, седьмое. Идея в том, что вы с напарником выполняете отдельные, особо важные миссии – кого-то устраняете, спасаете или еще что-нибудь.

? Будет ли транспорт в кооперативе?

КТ – Да, мы стараемся перенести в кооп весь геймплей Battlefield и сохранить динамику. Будет, например, отдельная кооп-миссия, где один игрок управляет движением вертолета, а второй расстреливает с воздуха врагов.

? А играть с одного монитора можно, через сплит-скрин?

КТ – Нет, ни на консолях, ни на ПК сплит-скрина нет. Иначе пришлось бы обрабатывать две картинки одновременно, а это очень съедает ресурсы – приходилось бы для кооператива специально упрощать графику. Чтобы не идти на такие жертвы, мы решили сделать только онлайновый кооператив.

? Локации в коопе такие же, как в сингле?

КТ – Нет, они специально сделаны для этого режима. Какие-то общие элементы вы, может быть, увидите, но в целом локации разные.

? Давайте поговорим о E3-показе. Признайтесь, зачем вы показали пять минут езды по пустыне? Было красиво, конечно, но поездку на танках можно ведь было и сократить.

КТ – В этом часть нашей философии, мы хотели показать, чем отличаемся от конкурентов. В некоторых других играх вся сингл-кампания играется как американская горка. Никаких остановок, один только огонь, взрывы, экшен. Мы же хотим сделать историю, в которой будет и безумный экшен, и минуты затишья, напряженные моменты и спокойные. И в E3-показе мы это демонстрировали. Плюс там мы хотели представить одного из героев – помните, он поднимал динозаврика, и снизу было написано «Для папы». Так что мы хотели представить свою игру со всех ракурсов. Но я с вами согласен – возможно, некоторым хотелось увидеть больше экшена. Зато мы дали почувствовать масштаб локации и слаженность действий команды.

? Что думаете о графике в современных играх? Достигла ли она потолка для нынешнего поколения консолей?

КТ – Знаете, если посмотреть на прошлое поколение, то в конце жизни консолей игры были намного красивей, чем в начале – разработчики просто понимали, как использовать весь потенциал железа. То же самое происходит и сейчас – и мне кажется, что мы еще не дошли до потолка с PS3 и Xbox 360. Но возраст консолей уже начинает чувствоваться, да. Они отстают от ПК, и все это понимают: ведь эволюцию компьютерного железа ничего не сдерживает, оно все улучшается и улучшается.

? Кстати, даже Джон Кармак говорил недавно, что консоли стали в 10 раз медленней, чем ПК.

КТ – Может, он и прав, не стану спорить. Но в вопросах графики многое зависит не только от железа, но и от решений разработчиков: хотим ли мы тратить силы, деньги и время на создание каких-то малейших деталей графики, которые в итоге не особо повлияют на игру? Приходится выдерживать баланс – чтобы картинка была красивой, но не слишком затратной для разработчиков. И мне кажется, что в ближайшее время не будут увеличивать, как это обычно делают, качество текстур и количество полигонов. Вместо этого студии станут улучшать работу частиц, обратят внимание на искусственный интеллект и анимацию. Вот анимация, кстати, у нас уже в Battlefield 3 очень продвинулась.

? А вы слышали о новой технологии моделирования от Euclideon, где объекты делаются не из плоскостей-полигонов, а из огромного количества мелких точек? Недавно был очень громкий показ, говорили, что скоро все игры так будут делать.

КТ – Если честно, когда я ее увидел, я был в восторге. Хотя презентация получилась дурацкая, но сама технология очень интересна. Вообще создать такой ролик и сделать играбельную демку – две абсолютно разные вещи. Они сняли видеодемонстрацию, да – и это уже отлично, получилось красиво и здорово. Но пока я не увижу настоящую игру, я не поверю, что эта технология готова к работе. Они очень многое в этом ролике не объяснили: например, как передавать информацию об этих точках-молекулах через сеть, в онлайновой игре? Ведь в их технологии подразумевается, что обрабатываются только те точки, которые видит непосредственно игрок, – но что, если игроков много? Мне кажется, это пока молодая технология и впереди у ее создателей еще много работы.

до 9 ЧАСОВ

ГЕЙМЕРЫ СТОЯЛИ В ОЧЕРЕДИ НА BATTLEFIELD 3.

Бандиты в Borderlands 2 делятся на фракции и иногда воюют друг с другом.

Игра, конечно, все еще кооперативная, но пока демонстрировали лишь сингл-прохождение.

Классы остались по большому счету теми же, только с другими названиями.

3 BORDERLANDS 2

РАЗРАБОТЧИК: Gearbox Software
ИЗДАТЕЛЬ: 2K Games
ДАТА РЕЛИЗА: 2012

Borderlands, при всей ее популярности, разделила геймеров на два лагеря. Кто-то ценил игру за бесконечное многообразие лута, бодрый кооператив и яркий стиль, кто-то ненавидел за скучных врагов, пустой мир и кривое управление транспортом. Для последних у нас хорошая новость: разработчики вас понимают.

Borderlands 2 хочет стать не только качественной экшен-RPG, но и первоклассным шутером: локации, например, все еще здоровенные и открытые, но теперь они будто бы концентрированы, везде есть что-нибудь красивое, необычное и живое – вращаются мельницы, дым валит из труб, флаги развеваются. Есть ощущение, что это не просто пустая арена для мясорубки, а цельная интересная карта. И зоны теперь лучше увязаны между собой: раньше они были изолированы друг от друга, а в сиквеле из одной локации прекрасно видно другую. В демонстрации разработчики специально поднялись высоко на крышу завода и посмотрели вокруг – обзор открылся, как в каком-нибудь Skyrim: видно и горы вдалеке, и леса с озерами, и пустыни, и заснеженные равнины. Мелочь, но именно такие мелочи и отличают хорошую игру от отличной.

Враги стали правильней. Если раньше они как статисты могли либо бегать и стрелять, либо лежать замертво, то теперь они ожили. Попадаешь бандиту в руку – и он реагирует, отдергивается и может даже потерять оружие. Попадаешь в ногу – ковыляет. Казалось бы, ничего удивительного – но в первой Borderlands такого не было.

Да и в драках ИИ стал умней: нам показали, например, снежных чудищ Bullymong – они подбирают предметы на уровне (глыбы, машины, сосульки, что угодно) и швыряют их в героя. Причем делают это сами, без скриптов. Меж тем простые бандиты научились лазать по лестницам, перепрыгивать преграды, подниматься на крыши – опять же, ничего особенного, но раньше-то они этого не умели.

История повторяется и с оружием: раньше пушки сливались в однообразную глыбу предметов и отличались только цветом и циферками, а теперь каждому производителю постарались придать свой стиль, свой характер. Например, автоматы от Tediore можно взрывать, когда у них кончаются патроны – как гранаты, на куски. Отстреляв обойму, вы швыряете пушку в злодея, а сами достаете второй экземпляр. Впрочем, бросить и взорвать их можно даже с полным боезапасом – и чем больше патронов, тем мощней будет взрыв. Такой вот непростой тактический выбор: ведь иногда полезней злодея быстро подорвать, чем долго расстреливать.

Из RPG с меню и процентами Borderlands превращается в прекрасный экшен – и даже ролевая часть от этого выигрывает. Навыки, например, теперь качаются более изобретательно: раньше одно и то же усиление приходилось брать по нескольку раз, а сейчас обещают, что каждый левел-ап принесет уникальное и интересное умение, без сухих цифр.

События сиквела опять развиваются на Пандоре, через пять лет – и многие знакомые герои вновь появятся на экране, чтобы поболтать и дать какой-нибудь квест. А задания должны преобразиться: авторы наконец-то поняли, что бегать с каждой миссией туда-обратно не очень весело – и поэтому теперь многие квесты будут двигать вас вперед в новые зоны, не требуя возвращения с головой убитого врага.

Одну из таких миссий нам и показали на Gamescom: разработчики на огромном экране пытались спасти из плена Роланда, героя первой части. Пробравшись через заснеженную зону с огромными монстрами, мы пришли к заводу, который контролируют бандиты, – и встретились с местным боссом, толстяком со здоровенным щитом, к которому зачем-то был прикован карлик. Понятия не имеем, что произошло, но карлика разработчики освободили метким выстрелом по цепи, после чего толстяк отвлекся и побежал за своим любимчиком, а наш герой всадил пару очередей врагу в живот. Внутри завода ждали уже другие противники: роботы, которые падали на уровень с лунной базы (говорим же, игра стала совсем безбашенным экшеном). В финале ждала еще парочка боссов: самолет с дроидами-ремонтниками и огромный страшный робот, который и завершил показ.

Хотя никакой революции в Borderlands 2 нет, почти все недостатки первой игры исправлены. А как раз это и нужно было для идеального сиквела.

Движок особо не изменился, но уровни и персонажи теперь яркие, насыщенные деталями.

4 RIDGE RACER UNBOUNDED

РАЗРАБОТЧИК: Bugbear Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ: Namco Bandai Games
ДАТА РЕЛИЗА: 2012

Игровая выставка – это всегда открытое противостояние. В залы Gamescom привезли шутеры, гонки, стратегии, и в каждом жанре наметились лидер и аутсайдер – к кому-то стоят толпы, к кому-то нет. И если за титул лучшего шутера боролась целая армада новинок, то в гонках установилась дуэль один на один: Ridge Racer против Need for Speed. Номинант Namco Bandai пока явно отстает. После пары кругов в Ridge Racer откровенно начинаешь скучать: машины тут медленные, локации скучные, а управление – оно, скажем так, в традициях сериала. Каждый поворот надо проходить с жесточайшим заносом: ведь за дрифтинг даются драгоценные очки Power, которые и приводят к победе. Power можно расходовать на нитро, с ним делаются ловушки и прорубаются короткие пути через трек – штука незаменимая, иными словами. Очки Power можно набирать и через трюки вроде прыжков, но дрифтинг в Ridge Racer всегда был на первом месте.

Ничего ужасного в такой системе нет: ведь сами заносы веселые – они эффектные, работают хорошо и на ощупь приятны. Вот только на трассе кроме как дрифтингом заняться и нечем – повороты буквально ждешь в нетерпении, потому что машина с ее черепашьей скоростью едет на прямых уныло, траффик огибает легко и на трамплинах сигает без всякой помощи от игрока. Ощущения как от старенькой игры для аркадного автомата. Будем надеяться, что низкая скорость – либо проблема демоверсии, либо результат маломощности показанного автомобиля. Если так, то у Ridge Racer еще есть время отыграться.

А отыграться она если и сможет, то только за счет всеобщей разрушаемости – протаранить тут можно практически все, причем ваше авто от этого даже не замедлится. Максимально аркадно, но именно в эту нишу Namco Bandai и метит.

Никакого интерфейса на экране нет, данные проецируются прямо на уровень, как в Splinter Cell: Conviction.

Треки можно создавать самому, но в итоге они все равно получаются слегка однообразными.

О ГЕЙМЕРОВ БЫЛИ ЗАДАВЛЕНЫ ТОЛПОЙ. СТРАННО.

Чтобы вы поняли уровень хаоса: машина тут может ехать прямо по центру тоннеля, пробивая все столбы подряд. На скорость особо не повлияет.

Сами разработчики сулят своему детищу большое будущее: они даже добавили в игру редактор треков – удобный, симпатичный на вид и со встроенной социальной сетью. Вам дается чистое поле (2 км на 2 км), где нужно ставить квадратные слоты (250 метров на 250 метров) с дорогой, пока из слотов этих не получится цельный трек. Уровень можно слепить буквально за 10 секунд – ведь все уже за вас сделано, надо только конструктор собрать. С одной стороны, идея оригинальная: очень уж просто тут делать треки, освоит даже первоклашка. С другой – в таком редакторе чересчур много ограничений, ведь разных деталей не так уж и много, и ваши улицы рано или поздно начнут повторяться. Посмотрим, получится ли у игры собрать сообщество строителей карт.

L.A. NOIRE

РАЗРАБОТЧИК: Rockstar Leeds
ИЗДАТЕЛЬ: Rockstar Games
ДАТА РЕЛИЗА: конец 2011

За пару недель до выставки мы зарегистрировали часовой слот наедине с разработчиками L.A. Noire – и даже подписали документ о неразглашении особенностей игры до положенного часа. А в итоге оказалось, что разглашать-то и нечего: ну да, игра действительно есть на ПК, она хорошо работает, выглядит отлично, и мы в нее играли. Но больше поделиться с вами нечем – добавим только, что у нас L.A. Noire выйдет в комплекте со всеми консольными DLC и будет поддерживать стереоскопическое 3D. Выходит в конце года.

Игра усердно маскируется под GTA-клон, но на самом деле это удивительно странный квест с большим открытым миром, стрельбой и погонями.

5 SAINTS ROW: THE THIRD

РАЗРАБОТЧИК: Volition, Inc.
ИЗДАТЕЛЬ: THQ
ДАТА РЕЛИЗА: 18 ноября 2011

У сериала Saints Row всегда была своя аудитория. Те, кому миссии GTA кажутся слишком нудными, кому скучно отыгрывать роль и следить за сюжетом, но очень-очень весело бегать по городу в трусах и убивать нелепыми способами прохожих. Этой аудитории Saints Row раньше хватало, но третья часть грозится выйти за надуманные рамки: мы целый час играли в нее на закрытом стенде THQ и удивлялись новообретенной проработке геймплея.

Не подумайте чего – безумие осталось, даже преумножилось. Разработчики рассказывают: «У нас есть, как мы ее называем, офигенная кнопка. Зажимаете ее – и происходит что-нибудь офигенное». С офигенной кнопкой вы не просто бьете бабушек под дых, вы делаете это с таким задором, будто готовите Fatality для следующего Mortal Kombat; не просто залезаете в машины, а впрыгиваете внутрь через окно – выбивая ногами бывшего водителя. Вот уж и правда, офигенно.

Но этого мы как раз и ожидали, удивил уровень полировки, общее качество. Показ наш начался с сюжетной миссии в банке – мы его, ясное дело, грабили. Члены Сэйнтс нарядились в костюмы самих себя («ультрапостмодернизм», комментирует герой) с гигантскими головами и пошли на дело. Когда из-за стоек банка повылезали люди с автоматами, стало ясно, что дело не задалось. Игра с ходу огорошила серьезным подходом: все ролики зрелищные, камера выхватывает ракурсы киношного уровня, герои не просто шутят, у каждого яркий характер, каждого хочется получше узнать. Saints Row, ты ли это?

Мы отстрелялись с охраной, подорвали вход в сейф и побежали на крышу – здесь ждет вертолет: он поднимет в воздух не только нас, но и банковское хранилище. Прыгаем прямо на гигантский металлический сейф, висим под вертолетом и отстреливаем наступающих снизу полицейских – и сценка выглядит здорово, будто бы не игру с открытым миром проходишь, а маленький и уютный экшен: такому и GTA может позавидовать. Но долго кружить в небе не получается: вертолет наш отправляется на землю, а мы сами – в руки полиции. Не задался день.

К счастью, показ на этом месте не заканчивается – героя тут же выпускают, и мы отправляемся колесить по открытому городу. В глаза бросаются новые мелочи: нет больше дерганой анимации и припадочного управления в машинах, все плавно, чинно, красиво – как полагается. И безумно, в то же время: в арсенале у себя находим, простите, резиновый член (большой и фиолетовый), оружие по наводке воздушного удара (разносит на куски целый квартал) и ружье, промывающее мозги, – оно стреляет осьминогами, которые садятся врагам на голову и превращают их из злодеев в хороших парней. А потом подрывают к чертям, если нажать другую кнопку.

Перед нами целый город, но занятия в демке ограничены: есть три побочные миссии да магазин с одеждой. Едем в магазин, настраивать героя. Тут ничего не изменилось: можно выбирать внешность, пол, анимацию, голос (даже голос зомби!), костюм в подробностях. Делаем канонического клоуна с розовыми усами и отправляемся на задание – поучаствовать в японском телешоу профессора Генки. Шоу брутальное: мы вываливаемся на небольшую арену с препятствиями (вроде электрических разрядов в дверных проемах) и на очки убиваем противников в смешных костюмах зайчиков. Успели до конца раунда нарубить злодеев на 2000 очков – победа за вами. Занятие несложное, но забавное: это ведь целое состязание, ваш забег еще и комментируют по громкой связи.

Следующая на очереди микро-миссия Mayhem. Тут всего-то и надо, что крушить мир вокруг. Чем больше урона вы нанесете городу за пару минут, тем ближе окажетесь к победе. Выигрышную тактику находим почти сразу: уводим на перекрестке мотоцикл, гонимся по шоссе и швыряем по пути гранаты – направо, налево, почти без остановки. Главное самих себя не подорвать. И вуаля: мир в огне, а мы в почете.

Последняя миссия оказалась прямой противоположностью Mayhem: в ней, наоборот, надо причинить как можно больше урона самому себе – приходится ждать на перекрестках машины и бросаться под колеса, прыгать с мостов и просто плюхаться носом в асфальт (благо кнопка «стрелять» сменяется в таком режиме кнопкой «упасть носом в асфальт»).

До истребителей и танков мы так и не добрались, но и без этого ясно: Saints Row вновь будет сумасшедшей игрой. Но на этот раз она настолько хорошо сделана, что мимо не смогут пройти даже фанаты «серьезных» развлечений.

Кастомизации меньше не стало.

Висим под вертолетом, на оторванном банковском сейфе. Только в Saints Row 3.

Герои, конечно, яркие – но по-мультяшному, без всяких драм.

Врага можно взять в заложники, но об этом не хочется думать, когда в руках ружье с осьминогами.

Движок у игры новый, и это чувствуется.

6 ALIENS: COLONIAL MARINES

- **РАЗРАБОТЧИК:** Gearbox Software
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Sega
- **ДАТА РЕЛИЗА:** 2012

Тот самый гигант. Выше человека раза в два.

Игр про чужих выходило, кажется, штук пятьсот-шестьсот, но почти все они были в сложных отношениях с киновселенной. Кто-то повторял события фильмов один в один, кто-то про них забывал и уходил в дебри побочной истории, кто-то примешивал хищника и коверкал сюжет как вздумается. Итог: эти игры были глупыми, забудьте о них. Colonial Marines идет против тренда: шутер будет четко связан со старыми фильмами и продолжит их историю. Сюжет, дизайн монстров и оружия, персонажи и транспорт – все это создавалось под строгим надзором киношников. А что-то приехало в игру вообще из старого концепт-арта: ведь многие существа и предметы, нарисованные для фильма, так в финальную картину и не попали – а тут им дается вторая жизнь. Иными словами, все, что вы увидите в мире Colonial Marines, будет официальной частью мира «Чужих».

Сюжет с такой же любовью привязан к истории первых лент: группа морпехов прилетает на планету из «Чужих» через несколько месяцев после происшествий с Сигурни Уивер из третьего фильма. Миссия у них разведывательная – выяснить, что случилось с командой Сулако (опять же, это корабль из «Чужих»), найти и эвакуировать выживших. Когда герои спускаются на злополучную планету, из теней, конечно, выбегают ксеноморфы – и история идет своим чередом. Отвечать инопланетной угрозе придется аж вчетвером – игра рассчитана на кооперативное прохождение, и на ПК оно будет поддерживаться точно так же, как и на консолях. В нашей демонстрации, правда, ничего слишком уж кооперативного не показали. Сначала морпехи под управлением разработчиков прогулялись по легендарному кораблю из фильма – мрачному, разрушенному и, как скоро выяснилось, кишащему чужими. «Мы взяли у киношников оригинальные планы Сулако и воссоздали его вплоть до сантиметра». Герои вошли в рубку, и повалили монстры: из вентиляции, из окон, из коридоров – все лезут на рожон и норовят откусить лицо. Но в руках у нашего бойца Pulse Rifle с фонариком, а за спиной три товарища – так что атаку мы отразили. Разработчики спускают своих персонажей с корабля, вниз: на слизкую поверхность планеты – и навстречу команде несется огромный ксеноморф-гигант, размером с какого-нибудь тирекса. Убегаем от него в ангар, влезаем в боевой костюм с огнеметом, отбиваемся, видим новую волну пришельцев, отступаем, попадаем прямо в лапы гиганта… и видим черный экран – демка закончилась.

Для фанатов кино это, конечно, праздник: игры, кажется, никогда еще не были настолько верны атмосфере «Чужих». Остальным же геймерам пока нечего посоветовать: геймплея показали совсем немного. Неясно, чем игра вообще собирается развлекать: ведь чужие либо прячутся, либо лезут на рожон – не надоест ли с такими сражаться? Спрашиваем у разработчиков, отвечают: «Обо всех врагах рассказать пока не можем, но бои определенно будут разнообразные». Это Gearbox, как-никак, им можно и поверить на слово. К тому же картинка совсем не дурна, тени красиво играют, а чужие – вообще милашки.

Снизу, сверху, сзади – чужие будут лезть отовсюду.

Кроме стандартной винтовки нам показали еще переносную турель и тот самый радар с красными точечками.

НА СТЕНДЕ SEGA СЛУЧИЛОСЬ ЛОКАЛЬНОЕ ВТОРЖЕНИЕ ИНОПЛАНЕТЯН

В других уголках стенда угощали тортиками с Соником. Ммм, черничный.

Чужие вылезали из маек и тянулись к знакомой физиономии…

…откладывали яйца…

…и подвергались опытам. Это, кстати, фотография, а не скриншот – просто макет очень красивый.

7 KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

- **РАЗРАБОТЧИК:** 38 Studios
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **ДАТА РЕЛИЗА:** 10 февраля 2012

В боях Reckoning играется почти как консольный экшен – бодро, весело, почти без признаков RPG.

Reckoning – игра, которую сложно продать. Тут нет ни одной гениальной фичи, нет суперграфики и нет даже уникального стиля. Это просто хорошая RPG, которая пытается все сделать правильно и аккуратно. Правильной и аккуратной она сама и получается. Графика в духе Fable намекает на мультяшный, легкий настрой, но это вас пытаются сбить с толку: на самом деле Reckoning серьезная, большая RPG с сотнями часов геймплея, открытым миром и прописанной на десять тысяч лет историей. И разработчики не устают говорить о трех китах, на которых держится вселенная Amalur: о сценаристе Роберте Сальваторе (автор романов о Дриззте До'Урдене и многих других), художнике Тодде Макфарлейне (создатель Spawn и один из основателей Image Comics) и дизайнере Кене Ролстоне (Morrowind, Oblivion).

Но мы приехали смотреть саму игру, а не слушать о ее создателях. И после показа нам так и не стало ясно, в чем именно selling point игры, чем она отличается от остальных. Зато стало понятно, что ролевая игра из нее выйдет высшего класса. От кастомизации персонажа и прокачки до диалогов и боевой системы – во всем Reckoning будто бы собирает лучшие идеи жанра в один приятный, мягкий и душистый комок.

Начинаем с создания героя. На выбор четыре расы, пол, полная настройка внешности вплоть до ширины скул и длины носа – все как положено. Дальше, по логике вещей, надо выставлять класс. Но классов в Reckoning не завезли, тут своя очень любопытная система «судеб». В начале игры ваш герой чистый лист, прокачивать его можно хоть в магию, хоть в силу, хоть в воровство. Постепенно вы развиваетесь, вкладываетесь в параметры и навыки, и открываете те самые «судьбы» – это и есть классы, просто их можно менять на ходу, прямо во время игры. Если прокачка открыла вам «судьбы» вора и бойца, например, то можете менять амплуа прямо посреди подземелья, никто слова не скажет. Конечно, «судьбы» не будут открываться случайным образом: навыки делятся на три категории (магия, сила, ловкость), и вы всегда знаете, к какому классу двигаетесь.

Идея прекрасная – но, как и остальные стороны Reckoning, до гениальности слегка недотягивает. Какую бы «судьбу» вы ни выбрали, бои всегда будут напряженными и яркими. Мы поиграли за мага – и даже в такой роли приходилось лезть в самое пекло и дубасить монстров посохом. Вообще драки Reckoning очень сфокусированы на экшене: в подземельях игра больше напоминает какой-нибудь God of War, чем тот же Fable. Бои идут в реальном времени, герой умеет отпрыгивать от ударов, дубасить врагов комбо и даже переключаться на ходу между оружием – наш маг, например, носил с собой боевой посох с эффектом заморозки и огненные клинки. Конечно, ударов здесь не по двадцать штук на каждое оружие, но разнообразия хватает: если, например, сделать в середине комбо короткую паузу, ваша атака изменится. Плюс у каждого оружия есть особые приемы на зажатие удара и на выход из уклонения. Да и сами уклонения бывают разные: наш маг, например, телепортировался, попутно замораживая врагов у себя на пути. Иначе говоря, пространство для маневра есть, и бои ощущаются очень веселыми. Остается верить, что и ролевой элемент в них сохранится.

Погулять по городам и пообщаться с NPC нам не дали, но диалоги показали в отдельной демонстрации: они полностью озвучены и снабжены колесиком из Mass Effect. Приятная мелочь: некоторые реплики открываются только тем, у кого прокачан нужный скилл – совсем как в Fallout. И вот опять: Reckoning собрал из жанра все самое лучшее, а своей революционной изюминки не доложил. Но разработчики, кажется, так и задумывали: иногда лучше обходиться без революций.

2 ГЕЙМЕРА ОДЕЛИСЬ КАК ГЕРОИ MINECRAFT.

Графика не революционная, но и в глаза она не бросается: анимация хорошая, текстуры четкие, все яркое и милое.

«Доспехов и оружия в игре даже слишком много», – говорит Кен Ролстон.

Спрайтовые солдатики внизу хотят, чтобы вы смотрели куда-нибудь еще.

КЕН РОЛСТОН
KEN ROLSTON
ГЛАВНЫЙ ДИЗАЙНЕР

? Сеттинг слабо отличается от классического фэнтези. В чем ваша особенность, чем Амалур отличается от какого-нибудь Средиземья?

КР – У нас есть всякие орки, эльфы и гномы, это да. Но эти эльфы и гномы – не такие, к которым вы привыкли. Когда игрок встретит, например, фей, он вообще не будет знать, чего от них ожидать – потому что с феями из фольклора они не имеют ничего общего. Мы взяли классические фэнтези-элементы, но добавили в каждый свою изюминку. И мир мы старались делать таким, чтобы игрок хотел его спасать – ярким, солнечным, интересным. Конечно, чем дальше вы будете заходить в сюжете, тем мрачней станут локации – и под конец вы попадете в логово страшного зла.

? В презентациях вы всегда делаете акцент на боевую систему. Вы считаете свою игру экшен-RPG?

КР – Нет-нет, ничего такого. Я лично вообще терпеть не могу экшен-RPG, да и просто экшены. Когда я делаю игру, это всегда только нелинейная ролевая с большим миром и историей. Мне кажется, игроки достойны только такого, и в этот раз я проследил, чтобы все было сделано в лучшем виде.

? И сюжет будет нелинейным и с кучей концовок?

КР – Я бы не сказал, что главный сюжет прямо-таки очень нелинейный – у нас все-таки есть линия основного квеста, и она задана довольно четко. Но, по-моему, все удовольствие RPG в том, чтобы исследовать мир и ввязываться в самые разные побочные истории. И сайд-квестов у нас будет не одна сотня: вы встретите сразу несколько фракций, которые рады будут нагрузить вас заданиями. И в мире, конечно, будет масса независимых подземелий, загадочных руин, башен и тому подобного. Я вообще считаю, что загадочность должна быть в любой истории – мы никогда не рассказываем о мире до конца. Например, вы посетите одни очень любопытные руины древней расы, но о самой расе в игре вы ничего не узнаете – нет никого в живых, кто о них бы мог рассказать. И игрокам остается только строить свои догадки. Это самое важное: сделать так, чтобы у игроков разыгралось воображение. А потом они придут к нам и спросят: ведь дело было так-то и так-то? А мы будем торжественно молчать и хранить секрет. А если их версия нам понравится, мы все равно промолчим, но у себя в блокнотик запишем.

? Но ведь в грядущей MMO-то придется обо всех секретах рассказать?

КР – Совсем не придется, я им не разрешу! Потому что если игрок все знает, интереса никакого, интрига должна сохраняться до конца. Это как в Morrowind – там мы разбросали по всему миру руины гномов, но кем именно эти гномы были, так и не объяснили. В игровом мире можно услышать много версий, и каждая из них имеет право на жизнь. А геймерам остается только гадать.

? В трейлерах игры постоянно говорят о трех лидерах проекта – и о вас в том числе. Как сами считаете, насколько большой вклад, вы, лидеры, делаете в разработку?

КР – Мы даже не лидеры, а визионеры – это когда ты настолько крутой, что можно уже ничего не делать (смеется). Лично я очень хорошо работаю в начале проекта: когда есть один только чистый лист, я могу создать основу ролевой игры, все продумать и получить фундамент, на котором можно работать. Вот это у меня получается. Но в каких-нибудь боях мне остается только полагаться на других – надо признать, у меня они не получаются, не люблю я экшен. Да и что касается сюжета – я бы, конечно, и сам эти десять тысяч лет истории мира написал, но у Сальваторе получилось все-таки получше (смеется).

На каталке, судя по всему, главный герой. В самом начале гномы каким-то чудом возвращают его к жизни.

MASS EFFECT 3

Шепард со своей командой приехал на Gamescom, но без гостинцев – демонстрация у игры была такая же, как и на E3. Мы надеялись, что хотя бы разработчиков получится разговорить, но нет – ни одной новой детали они нам так и не раскрыли. Зато подарили надувной омниблейд для пляжных игр с инопланетными захватчиками.

- **РАЗРАБОТЧИК:** BioWare
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **ДАТА РЕЛИЗА:** 6 марта 2012

Омниблейд в игре...

...и в реальности. Кто теперь самый крутой, Шепард?

По уровням раскиданы трамплины, на которых герои и злодеи могут подлетать вверх.

8 GOTHAM CITY IMPOSTORS

- **РАЗРАБОТЧИК:** Monolith Productions
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Warner Bros.
- **ДАТА РЕЛИЗА:** 2012

1 КРАСНЫЙ ДИРИЖАБЛЬ

С РЕКЛАМОЙ SKYRIM ЛЕТАЛ НАД КЕЛЬНОМ.

На стенде Warner Bros. правил Темный Рыцарь: в одном углу тут был играбельный Arkham City (впрочем, про него мы уже писали в репортаже с E3), в другом компьютеры с Gotham City Impostors – все мрачное, темное и с мрачными мужчинами в костюмах Джокера. Атмосферу нагоняют.

Но Gotham City Impostors атмосфера не очень-то интересует. Это безбашенный онлайн-шутер со странными гаджетами, прыжками и полетами. Quake 3 с клоунами и прокачкой.

Мы играли за «добрую» команду – тут все похожи на Бэтмена, враги же косят под Джокера. «А под какого-нибудь Пингвина одеться нельзя?» – спрашиваем. «Нет, мы решили сделать единый стиль. Все-таки Бэтмен и Джокер – самые каноничные герои сериала». И действительно, кислотно-зеленые злодеи видятся издалека, распознаются быстро и получают очереди из автомата в лоб. Оружие обыденное, даже реалистичное: дробовики, гранаты, винтовки, бумеранги (все-таки за «Бэтменов» играем). Задание тоже привычно: захватить и удерживать три точки на карте.

Но в Gotham City Impostors кроме гранат и пушек каждый герой носит еще гаджеты – безумные устройства, задающие тон всей игре. Например, башмаки на пружинах, с которыми прыгать можно метров на пять в высоту. Или крюк-кошку, помогающую подтягиваться к самым крышам и отстреливать врагов свысока. Или каноничный плащ, позволяющий парить, как Темный Рыцарь. Или роликовые коньки: с ними вы быстрее гоняетесь по уровню, немного проскальзываете на поворотах, а на трамплинах, раскиданных по всей локации, подлетаете, как раскрутившийся Соник.

И такие устройства превращают самую обычную перестрелку в безумный карнавал: враги летают и прыгают, заходят сверху и обходят сзади, кружатся и бесятся. В своем бою мы откровенно продули команде Джокеров, но радости все равно было через край: настолько беззаботно веселого шутера давно не встречалось.

На одном веселье, конечно, долго не протянешь – а потому в Gotham City Impostors встроена серьезная система прокачки в духе

Кастомизация самая серьезная: менять можно плащи, маски, майки, перчатки, значки на груди.

У Space Marine стенд был классный, но мы заходить не стали: игра ведь выходит со дня на день.

Modern Warfare. Вы набираете уровни, открываете пушки, гаджеты и перки вроде ускоренной перезарядки, а параллельно зарабатываете «костюмные очки», на которые покупаются новые плащи и трико. Никаких классов: в начале игры придется разве что выбрать весовую категорию героя – это определит его внешность, скорость и живучесть. Чем тяжелее – тем толще и медленней, ясное дело. А после этого оружие, навыки и устройства можно будет подбирать уже индивидуально под каждый бой.

Учитывая, что продаваться игра будет онлайн и по сниженной цене, она вполне может стать сетевым хитом. А потом, глядишь, выльется и во что-то большее.

Надпись на бампере: «Моя вторая машина тоже Бэтмобиль».

Все эти люди либо знают немецкий, либо очень сильно любят StarCraft 2.

НА НЕМЕЦКОМ

ПРОХОДИЛИ МНОГИЕ ПРЕЗЕНТАЦИИ В ОТКРЫТОЙ ЗОНЕ ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ.

STARCRAFT II: HEART OF THE SWARM

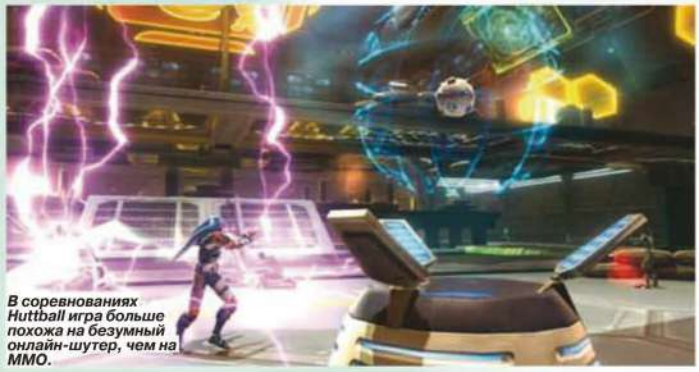
Стенд нового StarCraft мы увидели еще в первый день выставки – и радостно к нему побежали: очереди еще не было, повезло. Реальность грубо ответила на радужные мечты: StarCraft-то был, но на немецком. Поковырявшись в меню и ничего не поняв, мы с печалью игру бросили. Можем рассказать как минимум про то самое меню: в нем теперь можно прокачивать и выбирать скиллы лично для Керриган, выращивать новые мутации для своих зергов-подопечных и общаться с парочкой монструозных помощников.

Как видите, Саре есть, с кем поговорить.

РАЗРАБОТЧИК: Blizzard Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ: Blizzard Entertainment
ДАТА РЕЛИЗА: 2012

9 STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

- **РАЗРАБОТЧИК:** BioWare
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **ДАТА РЕЛИЗА:** конец 2011



В соревнованиях Huttball игра больше похожа на безумный онлайн-шутер, чем на MMO.

ЭММАНУЭЛЬ ЛУСИНЧИ
EMMANUEL LUSINCHI
ГЛАВНЫЙ ДИЗАЙНЕР

MMO по «Звездным войнам» возят на выставки уже не первый год – мы много раз в нее играли, и теперь она наконец-то близится к релизу. Последние подробности мы решили узнать лично у разработчиков.

Расскажите, что происходило с игрой последний год.

ЭЛ – Мы уже на стадии полировки, завершения, и последние месяцы мы занимаемся тестированием. Вот недавно люди просто приходили играть от начала до конца – без читов, без хитростей. Просто брали, создавали персонажа и проходили квесты один за другим. Получается вполне реалистичная картина того, как игра будет смотреться в финале. Проблема ведь в том, что на бумаге дизайн всегда гениальный. Но стоит вставить его в игру – и начинаешь видеть недостатки. И такое тестирование все эти недостатки высвечивает. С другой стороны, некоторые механики работают в итоге даже лучше, чем мы думали.

То есть игра готова, по сути дела?

ЭЛ – Игра никогда не готова (смеется). Мы продолжаем ее улучшать и полировать. Это BioWare, в конце концов, мы сырые продукты не выпускаем.

В игре можно будет летать в космосе, но вы этого почти не показываете. Почему такой акцент на наземные баталии?

ЭЛ – Космос, конечно, будет, но мы хотим, чтобы игра виделась людям именно как RPG с акцентом на сюжет. Мы же не всесильные – и делать большой космический симулятор мы просто не хотим, и так игра огромная. У нас не EVE Online.

Как вы станете заставлять игроков вступать в группы, если такое большое внимание уделяется сюжетной части, роликам и диалогам? Не будут ли все играть поодиночке, с NPC-напарниками?

ЭЛ – Поодиночке играть можно, мы не запрещаем – можно так хоть всю игру пройти. Мы же понимаем, что иногда приходишь поздно с работы, усталый, и не хочется собирать никакую партию, а хочется просто сесть и поиграть. И это замечательно, можно так делать. Но мы хотим постепенно завлекать игроков в групповые занятия. Сначала приставлять одного напарника, потом нескольких, а потом дать попробовать целую группу. И когда игрок сыграет в большой партии, он поймет, как это весело, – и наверняка захочет повторить. Но ко всему этому мы будем подводить плавно, вас не заставят искать 10 напарников на втором задании.

А как у вас в игре с экономикой? Будет какая-нибудь динамическая система?

ЭЛ – Конечно. За оборотом игровых денег надо внимательно следить, ограничивать инфляцию. У нас ведь игроки могут торговать предметами, и они сами выставляют на них цены. А предметов в мире игры бесконечное количество, они выпадают из монстров и появляются в сундуках неограниченное число раз – поэтому и денег может получиться бесконечно много. А такого допустить нельзя, тогда вся экономика игры развалится. Так что мы заставляем игроков спускать свои деньги на разные мелкие сервисы вроде ремонта оборудования. Это, может, не очень развлекает игрока, но уничтожает лишние деньги, что снижает инфляцию. Если бы мы этого не делали, через год после запуска все бы купались в золоте, было бы скучно.

Расскажите, что новое вы привезли на выставку.

ЭЛ – Тут мы показываем режим операций – так у нас называются рейды. Но это не совсем обычные рейды: игра все-таки от BioWare, акцент на сюжет. Другая новинка – PvP-развлечение Huttball, где игроки собираются на небольшой арене с опасными препятствиями и пытаются отнять друга у друга мячик. Конечно, без применения Силы не обходится. Соревнование это проходит на нейтральной планете, поэтому ситхи и джедаи здесь воюют на равных. Мы сейчас всем офисом на этой арене играем, очень весело.

Комментарий редакции: по операциям мы посмотрели целую демонстрацию – отряд ситхов высадился на таинственной планете, где заточен великий мастер Силы. По сюжету, игроки хотят найти этого персонажа, освободить и либо переманить на свою сторону, либо использовать для экспериментов с Силой. Но сюжет сюжетом, а сама игра свелась ко вполне традиционному MMO-бою: со всех углов лезут монстрюки, танк агрит, хилер лечит, DPS-боец шинкует. Если эти слова ничего для вас не значат, спите спокойно – The Old Republic вполне можно проходить и как однопользовательскую RPG.

Локации найдутся самые разные…

…но каждая будет напоминать о каком-то месте из кинотрилогий.

10

BIOWARE

РЭЙ МУЗИКА И ГРЕГ ЗЕЩУК

RAY MUZYKA & GREG ZESCHUK

ОСНОВАТЕЛИ BIOWARE

Два главных человека BioWare, Рэй и Грег, решили на время выставки отвлечься от работы и пообщаться с журналистами лично.

? Расскажите, как ваша студия изменилась за последний год.

РМ – Мы все продолжаем эволюционировать: теперь у нас семь студий по всему миру, недавно вот прибавился отдел в Сан-Франциско. Многое меняется, но многое и остается прежним. У нас все еще те же ценности в компании, для нас все так же важны отзывы фанатов. Мы теперь более мультиплатформенные – делаем и ПК-игры, и консольные, и портативные, и социальные, и ММО.

? О старых временах не скучаете, когда все было проще?

РМ – Иногда, но сейчас тоже интересно, всегда что-то новое. Да и ничего толком не изменилось. Я, вот, например, был на прошлой неделе в отделе BioWare в Лос-Анджелесе, и там мне все очень напомнило нашу собственную старую студию, с которой мы когда-то начинали.

ГЗ – В прошлое же не вернуться, что теперь об этом думать. Но приятно, конечно, встретить людей, которые сейчас горят теми же идеями, которые были у нас самих много лет назад. Интересно помогать и учить других. И нашим студиям постоянно приходится работать друг с другом – сейчас почти все игры BioWare делаются сразу в нескольких местах. Какую-то часть игры собирают в одном отделе, какую-то в другом.

? Расскажите о вашей самой новой студии в Сан-Франциско.

РМ – Это раньше была EA2D: они создали, например, игры по Dragon Age для Facebook. И мы собираемся оставить их отделом по социальным проектам, но у нас, конечно, большие планы на развитие этой команды. Они и сейчас работают над новой, не анонсированной пока игрой.

? Dragon Age 2 встретили неоднозначно. Как вы думаете почему?

РМ – На самом деле, с Dragon Age 2 мы привлекли к сериалу много новых фанатов, которые раньше не интересовались фэнтези-RPG, и они оставляют очень позитивные отзывы. Но вы правы, были и те, кому не понравилось, что мы немного отошли от геймплея первой части. И мы определенно учтем это мнение: для нас ведь главная задача радовать своих хардкорных фанатов.

? Вы недавно анонсировали фильм по Mass Effect. Как он продвигается?

ГЗ – Отлично, работа потихоньку начинается. Делает его Legendary Pictures, которые выпускали «300 спартанцев», «Бэтмена», «Мальчишник в Вегасе». Они серьезно относятся к проекту, многие там разбираются в играх и любят Mass Effect. Им не наплевать, им это интересно. У нас уже есть продюсер, сценарист, дело двигается. Сценарий, кстати, пишет тот же человек, что и в фильме «Я легенда» – очень талантливый автор. Но о конкретных сроках в производстве фильмов говорить сложно – там многое может затянуться.

До открытия выставки стенд Dota 2 стоял как неприступная крепость…

…а после еле выдерживал натиск геймеров. За синим стеклом справа, кстати, сидели спортсмены, а на экране сверху транслировалась игра.

THE SIMS 3: PETS

РАЗРАБОТЧИК: The Sims Studio
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ДАТА РЕЛИЗА: 21 октября 2011

На презентации The Sims 3: Pets («питомцы» в русской версии) все чувствовали себя неловко – и журналисты, которые пришли слушать про кошечек и лошадок, которых «смотрите, как можно тискать»; и разработчики, которые явно хотели, чтобы комната была полна пятнадцатилетних девочек. Но писать про игру требует профессиональный долг: как-никак, аддоны с животными всегда были самыми популярными. Поэтому докладываем: будут кошечки разных пород, собачки и лошадки – причем все они ведут себя как полноценные симы. Внешность питомцев можно настраивать в редакторе, у них есть настроение и черты характера, они могут заводить потомство и умирать. И вообще – милы они все до безобразия.

Уровни огромные, и в небе может собраться не один десяток юнитов.

Стратегических элементов тут море, но когда дело доходит до боя, Dragon Commander становится экшеном чистой крови.

11 DRAGON COMMANDER

РАЗРАБОТЧИК: Larian Studios
ИЗДАТЕЛЬ: Larian Studios
ДАТА РЕЛИЗА: 2012

В глубине бизнес-зоны, далеко от консольных блокбастеров и шумных толп, показывала свою новую игру студия Larian – создатели Divinity. Никаких рекламных постеров в округе: проект еще на ранней стадии и к широкой публике он, по мнению авторов, не готов. А нам понравился.

От ролевых корней разработчики далеко ушли: в Dragon Commander вы не закликиваете врагов до смерти, а летаете на огромном боевом драконе. С реактивным ранцем между крыльями. «Лишним не будет, правильно?»

При этом связь с Divinity не потеряна: Dragon Commander станет сюжетным приквелом RPG. «Мы показываем, каким был мир, когда в небе правили драконы». А мир был, оказывается, порван войнами. И в Dragon Commander в войнах этих нужно не только участвовать лично, но и разбираться стратегически. Начинается наша демоверсия далеко от фронтовых линий – на корабле героя, где через глобальную карту и совершаются большие решения. На карте этой все напоминает Total War: есть тут свои провинции, за которыми надо следить, и есть чужие провинции, которые надо захватывать. Здесь же вы сможете выбирать юниты, которые в итоге помогут на войне. А некоторые войны будут вестись и вовсе без вашего участия: на каждом ходу вы лично можете ввязаться только в одну битву, и если хотите занять сразу две провинции, то во второй станет биться ИИ. Оно и логично – вы же один конкретный персонаж, разорваться между двумя местами не можете.

База игрока – это не только карта. Тут есть советники, с которыми можно обсудить политические и экономические проблемы, и есть принцесса, ваша нежная возлюбленная. В демоверсии возлюбленная была скелетом – ну, так получилось, принцесса оказалась нежитью. В финальной игре принцессу вы получаете, когда захватываете соответствующую башню у врага – и можно будет выбирать, какую именно взять к себе на корабль. А это на многое влияет: общаясь и развивая отношения с возлюбленной, вы открываете полезные перки для боя. Например, наша девушка-скелет попросила, чтобы мы отдали ей одну из провинций под царство нежити – только гномов придется прогнать. Если согласиться, то апгрейды дракона будут даваться сложней (ведь ими занимаются гномы), но зато армия скелетов всегда будет наготове.

Это все, впрочем, лишь обрамление для основной игры – для боя на драконе. Мы объявляем войну соседям и вторгаемся на карте в их землю. Заканчиваем ход, начинаем бой. Сперва распределяем юниты по эскадрильям – во главе каждой стоит герой с уникальными способностями, и каждая отдельно получает от вас приказы в небе. Завершаем подготовку и отправляемся в свободный полет. Видим приятное: уровни красивые и огромные, можно спуститься к самым лесам и морям внизу, а можно подняться над облаками. «Ходить по земле мы не даем, но можно будет осаждать замки и жечь солдат с неба». Дракон летает грациозно и быстро, но реактивный ранец висит у него на спине не просто так. Стоит зажать отдельную кнопку, и чудище несется вперед, будто на нитро-ускорении. «Очень помогает на больших дистанциях», – комментируют авторы. К тому же ранец замедляет время – и мы видим, как легко на ускорении дракон обходит шквал вражеских пуль.

Авторы Divinity, конечно, не могли обойтись без вороха умений: наш дракон умел стрелять огнем, делать суперудар и лечиться – но это лишь стандартный набор. Вы будете качаться, покупать новые способности и обвешиваться ими по самые крылья. Пока игра, конечно, сыровата: разработчики и сами не уверены, какие из показанных фич попадут в финальную версию, а какие до нее не доживут. Но жанр драконьих симуляторов сейчас непорядочно пуст, так что игру Larian мы ждем и лелеем, и вам советуем не отставать.

GUANO APES
И ДРУГИЕ ИЗВЕСТНЫЕ ГРУППЫ ИГРАЛИ В ДНИ ВЫСТАВКИ НА КЕЛЬНСКОМ GAMESCOM FESTIVAL.

Чем принцесса-скелет отличается от принца-скелета? Разве что формами костей.

Облака, говорят, сделаны в игре не для галочки: за ними можно прятаться от врагов.

Пока вы не сказали «что за страшная фигня», напоминаем: игра бесплатная. Красиво выглядеть ей и не полагается.

Уезжать с выставки без игровых футболок – плохая примета.

12 WARHAMMER ONLINE: WRATH OF HEROES

- **РАЗРАБОТЧИК:** BioWare
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **ДАТА РЕЛИЗА:** не анонсирована

В финальной версии, говорят, играть можно будет за самых причудливых существ мира Warhammer – и в большой MMO такого шанса не выпадет.

Слухи о новой игре по Warhammer появились за пару дней до Gamescom – и наше буйное воображение уже придумало себе открытый мир, эпичные квесты и шашлык из орков, но реальность оказалась поскромней. Новинка Wrath of Heroes станет лишь бесплатной онлайн-игрой, бодрым дефматчем с героями из вселенной Warhammer. Выбираете перед боем персонажа, получаете пяток его способностей и бежите воевать – а война тут совсем как в больших онлайновых: наводитесь на злодея и жмете циферки навыков. 1-3-2-ранил-2-5-4-убил. Кто быстрее нажал, тот и в дамках. А если умерли – не беда, выбирайте нового монстра и возвращайтесь в строй. Бои проходят на мелких картах, но аж с 18 участниками, так что стычки бывают массовыми.

О режимах пока молчат, а лично мы играли в удержание точек – логично думать, что всякие захваты флага и дэфматчи тоже появятся.

Персонажей в нашей версии нашлось всего 7, включая орков и гоблинов, – пока не говорят, сколько их окажется в финальной игре, но явно больше десятка. Прокачивать героев полноценно не получится – слишком перекосится баланс. Вместо этого вы зарабатываете перки: они не дают новых атак, но приоткрывают иные тактические возможности.

По сути дела, Wrath of Heroes – это PvP-часть MMO, аккуратно вырезанная и предложенная игрокам на блюдечке бесплатно. Те, кто далек от онлайновых RPG, Wrath of Heroes вряд ли поймет. А вот любителям массового мультиплеера попробовать стоит.

ЭАДОР: ВЛАДЫКИ МИРОВ

- **РАЗРАБОТЧИК:** Unicorn Games Studio
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1С-СофтКлаб
- **ДАТА РЕЛИЗА:** 2012

Игра со сложной судьбой, «Эадор» наконец-то стала коммерческим продуктом. Дорога была длинной: проектом много лет занимался один из сотрудников GSC, а теперь его доделывает команда Unicorn (авторы «XIII век. Слава или смерть»). Если коротко, «Эадор» – это такой гибрид Total War и «Героев». Сначала выбираем один из титульных миров (они, как в «Аллодах», плавают в астрале), потом попадаем на местную стратегическую карту. Захватываем провинции, следим за порядком, строим города, налаживаем отношения – в общем, тут весь Total War и сосредоточен, только с эльфами и орками. А дальше, когда дело доходит до битвы, вас переносят на поле с гексами, где идет пошаговая потасовка. В отличие от «Героев», каждый юнит в бою приходится беречь: они все по отдельности качаются, набирают уровни и навыки и вообще ведут себя как персонажи. Финальная черта «Эадора» – текстовые квесты, которые то и дело вылезают на стратегической карте. Выглядит очень любопытно, на самом деле: в таких пропорциях все это еще не смешивали. Да и любители пошаговых стратегий сейчас не в том положении, чтобы привередничать.

Строим империю на стратегической карте и захватываем новые земли в пошаговых боях.

ПОХОЖЕ НА: Condemned: Criminal Origins, Dead Rising 2, Left 4 Dead
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, многопользовательский на 2-4 игрока

Автор:
Илья Янович

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

DEAD ISLAND

ЗОМБИ-СЮРПРИЗ ГОДА

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ЖАНР: Action
ИЗДАТЕЛЬ: Deep Silver
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Акелла
РАЗРАБОТЧИК: Techland
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: средние, видеокарта уровня GeForce 8800
ИНТЕРНЕТ: deadisland.deepsilver.com

В 2007 году Dead Island задумывалась линейным, дешевым и в целом довольно привычным шутером, где нечисть убивают выстрелом из дробовика. Тогда, напоминаем, Call of Juarez считали скорее случайным успехом Techland, в памяти была свежа скучная гонка Xpand Rally Xtreme, а еще активно показывали Warhound – скромный клон Crysis, в лучшие свои моменты способный поспорить с некоторыми модификациями для Far Cry. Таким образом, рассчитывать приходилось на некое подобие плохой игры Land of the Dead: Road to Fiddler's Green, которую, конечно, мало кто помнит, но в которой номинально было все то же самое: зомби, дробовик, коктейль Молотова, вид от первого лица. Разве что вместо пальм и песка – сельский пригород.

Авторы и сами вскоре поняли несостоятельность идеи, но за переделкой, временной заморозкой и помпезным возрождением Dead Island, если честно, мало кто следил. За это время вышли две части Left 4 Dead, Dead Rising 2 и еще триста игр про зомби, после которых слабо верилось в способность поляков протиснуться в плотную нишу.

Не обошлось в Dead Island, конечно, и без темных лабораторий.

МЕРТВЫЕ КАК Я

Самое первое и самое главное изменение, коснувшееся игры с момента анонса, – открытый мир. Несуществующий остров гордого государства Папуа – Новая Гвинея внезапно и по непонятным причинам атакуют зомби. Что такое курортный остров, объяснять, надеемся, не нужно: пляжи, бунгало, сказочные гостиницы, спасательные вышки, лодки и много подручных предметов, которыми можно кого-нибудь убить. Не очень понятно, как на таком материале планировалось сделать шутер, строго порубленный на миссии, но к релизу все переделали должным образом: можно выполнять сюжетные квесты, помогать случайным выжившим или обшаривать дальние углы карты на предмет пары лишних бутылок виски (или, чем черт не шутит, сокровищ). Люди вокруг при этом гибнут по классической схеме: кому-то сожрали мозги, а кого-то укусили, и тот сам становится зомби. Главному герою это не грозит – у него врожденный иммунитет.

Вторая вещь, полностью изменившая облик Dead Island, – битвы: быстрые, жестокие, адреналиновые, напоминающие что-то среднее между Condemned и The Chronicles of Riddick. В Dead Rising тоже можно было драться подручными предметами, но там уничтожение зомби походило на беззаботное веселье. Взмах табуреткой – и на пол валится сразу дюжина мертвяков. Здесь же даже самый последний, самый дохлый, самый хилый мертвец, хромой, с выеденным туловищем и просвечивающими мышцами лица может вас убить. Собственно, поэтому разработчики и характеризовали игру в том числе как «солнечный хоррор». Здесь мало киноцитат и прочих отсылок, нет японского сумасбродства Dead Rising, милой чернухи Left 4 Dead и космического пафоса Resident Evil 5. Нет, в конце концов, плотоядной задницы из Dead Space. Но шею могут прокусить даже в самой пустяковой, по меркам вышеозначенных игр, схватке.

С ножом против такой кучи не пойдешь – кувалду бы!

БИТВЫ БЫСТРЫЕ, ЖЕСТОКИЕ, АДРЕНАЛИНОВЫЕ, НАПОМИНАЮЩИЕ ЧТО-ТО СРЕДНЕЕ МЕЖДУ CONDEMNED И THE CHRONICLES OF RIDDICK.

Прокачавшись, можно будет убивать поваленных на землю зомби с одного удара ноги. За такое и опыта больше дают.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★½ 8.5
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0

+ Просторные локации, потрясающие битвы, интересное оружие и занятные апгрейды для него, зрелищная расчлененка.

– Схематичный сюжет, квесты похожи друг на друга.

ЛУЧШИЙ ЗОМБИ-ЭКШЕН ПО ТУ СТОРОНУ LEFT 4 DEAD. ПОСЛЕ ТАКОГО МОЖНО ЗАКРЫВАТЬ ТЕМУ КАК МИНИМУМ НА НЕСКОЛЬКО ЛЕТ.

8.5

очень хорошо

ЕЩЕ КАКИЕ-ТО ЛЮДИ

После того как в Dead Island появились открытый мир и ролевая система, в игру добавили сюжет о том, как безымянный парень спасает свою девушку из зомби-плена. В финальной версии никакой девушки нет, зато появился кооператив на четверых, который здесь уместен во время битв, но не совсем понятно, как могут в одной игре сочетаться «квартет с молотками» и «погружение и исследование». Очевидно, к тому же, что все локации и квесты создавались исключительно для сингплеера (хотя бы потому, что главный герой тут – спаситель всех, наделенный иммунитетом от зомби-укусов), а вот во всех кат-сценах команда игроков фигурирует полным составом, вне зависимости от того, сколько игроков проходит кампанию.

С молотком, как видите, уже поработал мастер.

МЕРТВЫЕ КАК ТЫ

Конечно, песочница в Dead Island функционирует не так, как в большинстве современных экшенов или ролевых игр. В, условно, Assassin's Creed: Brotherhood вы можете, задорно скача по крышам к очередной миссии, сорвать несколько постеров, подпалить вражескую башню, три раза поругаться со стражей, украсть лошадь, разбить вазу прохожего и искупаться в римских каналах. Здесь же мир не предназначен для увеселительных прогулок. Взяв квест, лучше строго следовать цели (к ней ведет заботливо пририсованный пунктир на мини-карте), особенно в первые несколько часов игры. Свернув посмотреть, что же это там такое интересное у бассейна за хижинами, вы гарантированно переломаете все оружие, растеряете скопленные деньги (респаун отжирает кусочек вашего капитала), три раза выругаетесь матом в голос и в сердцах приложите клавиатуру о стену. Любая исследовательская вылазка «куда-то к пальмам», которая в какой-нибудь другой игре сошла бы за спонтанную, тут требует тщательной подготовки. Во-первых, нужно подремонтировать все оружие у ближайшего верстака: любой предмет из вашего арсенала, будь то кинжал, труба или увесистое весло, быстро ломается. Во-вторых, неплохо бы смешать несколько коктейлей Молотова (их делают из бутылок с алкоголем). В-третьих, следует убедиться, что вы берете с собой разноплановое оружие: одно проламывает череп, другое эффективно в битве сразу с несколькими зомби, а третье и вовсе лучше метко метнуть в живот. Наконец, перед тем как отправиться на поиски приключений, лучше озаботиться транспортом – машину можно получить в самом начале, выполнив несложный квест по сбору запчастей, либо отыскать на острове самому.

Но грамотная экипировка – это еще полдела. Зомби нужно научиться убивать. Вовремя менять оружие, уклоняться от выпадов, не сбиваться от внезапного QTE и давать пинка увесистым ботинком. Когда научитесь, битвы превратятся в чарующие хореографические номера, сравнимые с фигурным катанием. От первого ловкого взмаха тесаком в рапиде отлетают головы, от второго-третьего – конечности. Израненные туши летят в воду (да, зомби могут захлебнуться), катятся со скал, кровь заливает бассейны. А если накопить полоску «ярости», герой на время обретает нечеловеческие рефлексы, взгляд застилается монохромной пеленой, а из рук градом летят кинжалы. И это не говоря уже о том, что вы сами можете себе придумать любимый способ расправы над тварями. Нам, например, особенно понравился следующий способ: если взять ржавый нож и бросить его зомби в грудь, то тот упадет на землю и, смешно потрясая ручонками, попытается встать. В этот момент нужно подбежать к нему, выхватить нож и еще раз бросить в него, снова припечатывая к земле. И так – пока мокрого места не останется.

НЕ ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЯ, ИЩЕТЕ ЛИ ВЫ ПЛЮШЕВОГО МИШКУ ДЛЯ ПСИХОВАННОЙ ДЕВЧОНКИ ИЛИ СПАСАЕТЕ ЖИЗНЬ КУЧЕ НАРОДУ – ВСЕ РАВНО ВСЕ СВОДИТСЯ К ТОМУ, ЧТО НУЖНО КУДА-ТО ПОЙТИ И УБИТЬ МНОГО ЗОМБИ.

Патроны на зомби тратить не рекомендуется. Можно разве что на тех, к которым и подходить-то страшно.

Мужчин в смирительной рубашке советуем убивать дубиной по спине.

МЕРТВЫЕ КАК МЫ

Битвы здесь настолько хороши, что запросто подменяют собой все прочие важные составляющие sandbox-игр. По сюжету, темпу и структуре миссий Dead Island, конечно, представляет собой милую инсталляцию «моя первая видеоигровая песочница», в которой допущены все мыслимые ошибки, типичные для новичков жанра. Сложность неровная, интересных персонажей нет, сюжет скачет туда-сюда и в итоге вообще отходит куда-то на третий план, но главное – нет ни одного по-настоящему яркого сюжетного квеста. Не имеет значения,

Не сомневайтесь – собьет всех троих!

Порой игра неуловимо напоминает Left 4 Dead. Но все-таки общего у них мало.

ищете ли вы плюшевого мишку для психованной девчонки или спасаете жизнь куче народу – все равно все сводится к тому, что нужно куда-то пойти и убить много зомби.

Это могло бы стать проблемой, не мутируй драки каждые несколько часов. Сначала вы сражаетесь с зомби на пляже, потом попадаете в обветшалый городок с тесными улицами – и стиль игры меняется, становится труднее убежать и заметить врагов издалека. Там же появляется огнестрельное оружие и враги-люди, перестрелки с которыми – вообще отдельная игра в игре: патронов почти нет, приходится ползать за укрытиями и обходить со спины. Еще пять часов – и героя отправляют исследовать канализацию, а это – целый город под землей, в котором еще теснее и страшнее. Только становится душно в замкнутом пространстве, как появляются джунгли с мелкими деревнями и зомби-индейцами. Ну а где и как все закончится, мы, пожалуй, умолчим.

Конечно, меняется не только обстановка, но и способы зомбиубийства. Появляются серпы, огромные молоты, двойные клинки, пожарные топоры, сверхпрочные биты – причем все оружие можно не только прокачать, но и навесить на него какие-нибудь безумные агрегаты, стоит лишь собрать материалы и найти соответствующие чертежи. Несколько кликов за столом с инструментами – и на молотке красуется электрогенератор, дубина обмотана проволокой, а секира скрещена с огнеметом. В итоге зомби не просто разлетаются на кусочки, они еще и горят, бултыхаясь в луже собственной крови, и бьются в конвульсиях от удара током.

МЕРТВЕЕ НЕ БЫВАЕТ

И это все, конечно, помимо того, что герой и сам растет в уровнях и копит очки умений. Но прокачка здесь, как и все, что касается ролевой системы, выполнена довольно просто. Половина бонусной таблицы – ненужный хлам, на который приходится тратиться, чтобы добраться до чего-то действительно полезного. Например, повысить выносливость: изначально герой сбивает дыхание после двадцатиметровой пробежки и не способен долго ворочать тяжелым оружием.

То есть основа игры, яркие убийства, осталась, пожалуй, нетронутой с того самого 2007 года, а все эти утяжелители, которыми игра обросла с тех пор, – в большинстве случаев лишь дань моде. Но пока вы не опробуете Dead Island, вы и представить не сможете, сколько всего можно простить игре, где убивать зомби так интересно. ■

ВЫ И ПРЕДСТАВИТЬ НЕ СМОЖЕТЕ, СКОЛЬКО ВСЕГО МОЖНО ПРОСТИТЬ ИГРЕ, ГДЕ УБИВАТЬ ЗОМБИ ТАК ИНТЕРЕСНО.

Зомби без головы – верный признак того, что оружие вы прокачали правильно.

Серп быстро ломается, но головы отрезает на раз.

МАРТИН МЕЦЛЕР
MARTIN METZLER
РУКОВОДИТЕЛЬ PR-НАПРАВЛЕНИЯ ИЗДАТЕЛЬСТВА DEEP SILVER

Как издатель, почему вы выбрали именно Dead Island? Вы там все фанаты зомби или дело в предполагаемой прибыльности проекта?

В издательском бизнесе есть два варианта. Первый – когда у нас есть собственные идеи и мы ищем разработчиков, пытаемся превратить разрозненную концепцию в настоящую игру. Второй – когда разработчики сами приходят к нам, показывают игру, а мы оцениваем, имеет ли она рыночный потенциал или нет. В случае с Dead Island разработчики сами пришли к нам, рассказали о проекте, и нам показалось, что в нем что-то есть. Конечно, были внесены некоторые значительные изменения. Например, мы решили сделать героями нескольких персонажей и добавить кооперативный режим, в то время как по задумке Techland игра должна была быть строго одиночной. К тому же нам действительно нравится зомби-тематика, фильмы вроде Walking Dead, и в целом эта тема еще не исчерпана до конца. Dead Island – это не типичная игра про ходячих мертвецов, потому что она соединяет сеттинг тропического острова и зомби-апокалипсис.

А вас не беспокоил тот факт, что сейчас существует достаточно хоррор-игр, в том числе про зомби, вроде Resident Evil и Dead Rising?

Нашу игру от этих отличает подход: Dead Rising – очень серьезная, драматичная игра. И действие происходит на острове, что довольно необычно. Вдобавок, у нас есть ролевая система, возможность кастомизации оружия. В целом, мы убеждены, что Dead Island может предложить фанатам подобных игр что-то действительно новое, чего нет у конкурентов.

Как давно игра находилась в разработке?

Первую версию игры Techland представили еще на E3 2008, это был совсем ранний прототип, но уже тогда у них было множество идей. Но игра приобрела тот вид, что она имеет сейчас, где-то два года назад, когда разработчики пришли к нам, в Deep Silver.

А вы сами этот прототип видели? И сложно ли было работать над этой игрой с Techland?

Вообще-то нет, не видел, но основные идеи, вроде тропического острова как главного места действия, уже в нем были. У нас были кое-какие трудности во время работы, например, движок ChromeEngine изначально не предусматривал возможность кооперативной игры, так что им пришлось потрудиться и внедрить систему drop-in – drop-out. Как вы, наверное, знаете, друзья могут присоединяться к вашей сессии игры и уходить в любое время, и это очень интересная особенность. В целом, нашей задачей был отбор наиболее удачных идей из тех, что предлагали Techland.

Например, автомобили?

Да, в Dead Island есть автомобили, но поскольку многие дороги заблокированы из-за случившегося на острове, игрок не сможет кататься по всему острову с самого начала. Но ему придется использовать транспортные средства, потому что остров очень большой. Я не могу привести конкретных цифр, но поверьте, он огромен. Там есть пляж, который вы могли видеть в начале игры, большой город, джунгли, и это еще не все.

А лично вам что больше всего нравится в Dead Island?

Мне больше всего интересен сам сеттинг, огромный тропический остров. И это слегка нездоровое удовольствие от убийства зомби (смеется). В игре много рукопашного боя, а поскольку зомби мертвы и им уже все равно, это очень весело, бегать с мачете и отрубать им руки.

Но ведь Dead Island не только про убийство, но еще и про человеческие взаимоотношения в экстремальных условиях.

Это правда. Хоть это в первую очередь и экшен, здесь есть интересный сюжет. У каждого персонажа свои проблемы и задачи, которые им необходимо решать.

А сколько примерно занимает прохождение? Поскольку это игра с открытым миром, наверняка оно будет довольно долгим.

Первое прохождение займет около тридцати часов. Чтение всех газет, прослушивание всех аудиозаписей и выполнение побочных заданий добавит еще пару-тройку часов. К тому же, всегда можно пройти Dead Island другим персонажем или с друзьями в кооперативе. Так что игра бесконечно интересная (смеется).

К вопросу об открытом мире. Большинству современных игр не хватает чувства приключения, когда основным мотивирующим фактором для прохождения была любознательность. Сейчас ты в основном бежишь вперед и жмешь на одну кнопку. Вы бы согласились с этим?

Конечно! Меня всегда в первую очередь привлекала история, но если игра слишком линейна, она перестает быть интересной. У игрока всегда должен быть выбор. В то же время, у многих игр с открытым миром часто вообще нет связной истории, ты просто бегаешь туда-сюда. Тебе говорят «иди вот в это подземелье» – но зачем я должен туда идти, если это никак не мотивировано историей? Так что да, я полностью согласен.

Если я не ошибаюсь, у вас были некоторые проблемы с логотипом в других странах.

У нас были проблемы с американской организацией ESRB, которая была недовольна повешенным зомби на лого, так что нам пришлось убрать его и заменить стоящим зомби. Но мы не были разочарованы этим инцидентом, во всем остальном мире логотип будет таким, каким и задумывался.

Кстати, в русской рекламе Dead Island была допущена забавная опечатка: там сказано «самый ожидаемый зобми-экшен этой осени». [Мартин изучает рекламу – прим.]

Как такое могло случиться? Может быть, они делали эту рекламу в спешке.

Возможно, вам стоит зарегистрировать «зобми» как новую торговую марку.

(смеется) Мы подумаем над этим.

По поводу трейлера, который выиграл награду на Каннском кинофестивале. На презентации нам сказали, что им занимались сами Techland.

На самом деле, разработчики были не сильно задействованы в его создании. Конечно, мы постоянно посылали им новые и новые версии ролика, и в него постоянно вносились кое-какие изменения. Основная же идея принадлежала Deep Silver, а технической частью и рендерингом занималась студия Axis Animation.

Кстати, почему в трейлере есть мертвая девочка, а в самой игре никаких детей-зомби нет?

Мне довольно часто задают этот вопрос. Мы просто не хотели перегибать палку. Игра и так достаточно жестока, и убийство детей-зомби было бы перебором.

У вас есть планы по дальнейшей поддержке Dead Island? Возможно, DLC?

Мы уже анонсировали DLC под названием Bloodbath Arena, где игрокам нужно выстоять против все новых и новых волн зомби, но я не знаю, когда он будет выпущен в России. В остальном мире это дополнение дается при предзаказе игры. Возможно, в будущем последуют и другие дополнения.

А что по поводу следующей игры Techland? Вы будете издателем?

Я не могу пока об этом говорить, потому что это исключительно дело Techland. А нашей следующей игрой будет Risen 2. Также мы анонсировали Sacred 3 на GamesCom, и скоро о ней появится новая информация.

Интервью подготовил Вячеслав Мостицкий.

SPEEDLINK®

MEDUSA NX

5.1 ИГРОВАЯ ГАРНИТУРА

SPEEDLINK®

НАСТОЯЩИЙ 5.1
МНОГОКАНАЛЬНЫЙ ЗВУК

SL-8793-SBK

360° объемное звучание — звук в игре становится реальным

Четыре динамика в каждой чашке наушников воспроизводят реальный 5.1 многоканальный объемный звук. Благодаря точным настройкам баса, передних, задних и центральных каналов, можно определять с невероятной точностью направление звуков, доносящихся с разных сторон.

Серия наушников Medusa полностью обновлена

В наушники, предназначенные для требовательных геймеров, внесено множество улучшений. Наряду с инновационным дизайном и высоким качеством материалов, гарнитура предлагает высочайший уровень комфорта.

5.1 звук или Стерео звук — на ваш выбор

Medusa NX оснащена богатыми возможностями по подключению: гарнитуру можно подключить как к 5.1 DVD-плеерам, так и к стерео CD-плеерам — все адаптеры включены в комплект.

Общение на новом уровне

Гибкий микрофон с системой шумоподавления обеспечит прекрасную передачу вашего голоса, эффективно блокируя фоновые шумы. Наряду с высоким качеством звука, это делает гарнитуру отличным выбором для pro-геймеров.

СКЛАДНЫЕ

ЧЕХОЛ

ПУЛЬТ

5.1 REAL SOUND
STEREO COMPATIBLE
3.8m
COMFORT EARPADS
NOISE CANCELLING
5.1 DVD ADAPTER INCLUDED
BASS VIBRATION
USB POWER SUPPLY

Эксклюзивный дистрибьютор в России —
компания Графитек, Москва
Тел.: (495) 785-28-51
www.grafitec.ru

www.speedlink.ru

реклама

ПОХОЖЕ НА: FIFA 11, Pro Evolution Soccer 2011
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, многопользовательский на 2-5 игроков

Автор:
Иван Сапров

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

- **ЖАНР:** Sports
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** EA Canada
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 8800 или Radeon 3870
- **ИНТЕРНЕТ:** www.ea.com/uk/football

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

FIFA 12

ОЧЕРЕДНОЙ ШАГ НАВСТРЕЧУ РЕАЛИСТИЧНОСТИ

С неохотой это констатируем, но у серии FIFA не осталось конкурентов. В Японии, как и в Konami, наверное, тоже очень любят футбол, но на Западе его все-таки любят больше. Pro Evolution Soccer – безусловно, хорошая серия, но та, которую разрабатывает Electronic Arts, с каждым годом становится лучше на порядок.

FIFA 11 вышла во всех отношениях революционной. Казалось, там было все: и картинка уровня телетрансляции, и правдоподобная физика. Год назад сложно было представить, что еще должны сделать разработчики, чтобы геймеры вновь ахнули от восторга. Честно говоря, никто бы не расстроился, если бы единственными нововведениями новой FIFA 12 оказались трансферный дедлайн и усовершенствованная онлайновая служба.

Но в EA Canada отказываются стоять на месте и уверенно шагают навстречу реалистичности.

ИГРАЙ, КАК МАРАДОНА

Впрочем, поначалу изменения в механике несколько отпугивают, и натурально задаешься вопросом, как же, черт возьми, играть в эту FIFA 12. Усовершенствовался контроль мяча: и теперь, управляя, скажем, Месси или Роналду, можно очень изящно обвести всех защитников в чужой штрафной площади, обмануть вратаря и намертво пробить в девятку. Новая технология называется Precision Dribbling. По мнению разработчиков, она добавляет игре реалистичности. По правде сказать, с этим утверждением сложно спорить. Все помнят глупые ситуации в FIFA 11, когда Месси, получивший мяч перед воротами соперника, не успевал его обработать и терял на ровном месте, под прессом обороны – даже в жизни такое нечасто увидишь. Но отныне справедливость торжествует, и главные футбольные звезды современности умеют прокидывать мяч между ног соперников, в нужный момент ловко уходить от защитников в сторону и обыгрывать вратарей. При умелой игре даже Аршавин сможет, что называется, на плечах прорваться к чужим воротам. Причем для успешной обводки не нужно включать дриблинг – все делается обыкновенными стиками на геймпаде (или клавиатурными стрелками в случае мазохизма).

В FIFA 12 появилась возможность придержать соперника за майку или толкнуть его. Главное – не переусердствовать, судьи не слепые, могут и штрафной назначить.

Арена «Ювентуса» выглядит впечатляюще. Кстати, в специальном режиме можно создавать собственные стадионы. Почувствуйте приближение ЧМ-18, называется.

УСОВЕРШЕНСТВОВАЛСЯ КОНТРОЛЬ МЯЧА, И ТЕПЕРЬ, УПРАВЛЯЯ МЕССИ ИЛИ РОНАЛДУ, МОЖНО ОБВЕСТИ ПАРУ-ТРОЙКУ ЗАЩИТНИКОВ.

▲ *Разыгрывать комбинационные атаки стало на порядок интереснее. Ищешь лазейки в чужой обороне и пользуешься каждым оставленным без внимания сантиметром поля.*

▼ *Отныне гораздо проще уходить от подката, при этом не теряя мяч. И все благодаря обновленному дриблингу.*

ПСИХОЛОГ И ФИЗИОТЕРАПЕВТ В ОДНОМ ЛИЦЕ

Для того чтобы в режиме карьеры нападающие забивали, а защитники успешно оберегали свои ворота, с ними придется вести серьезную работу. Через прессу их можно похвалить, таким образом отметив их успех и проявив по отношению к ним доверие. А можно пожурить, заставив действовать на поле агрессивнее. Текущее моральное состояние игрока отражает соответствующий параметр. К тому же, за физическим состоянием футболистов тоже лучше наблюдать – для этих целей есть отдельный параметр. Порой лучше оставить спортсмена в запасе, дав возможность отдохнуть.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.5
ГРАФИКА	8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	9.5

+ Обновленная физика, улучшенный дриблинг, новая механика игры в обороне. Отныне FIFA умнее и тактичнее, можно играть в позиционный футбол.

– Пока еще не все футболисты похожи на самих себя из реальной жизни. Аршавин, Ибрагимович, Вагнер Лав и вся остальная звездная компания прорисована отлично, а вот спортсмены вроде Ари и Дзюбы плохо узнаваемы.

ЛУЧШАЯ НА СЕГОДНЯ И БЛИЗКАЯ К ИДЕАЛУ ИГРА ПРО ФУТБОЛ.

9.0

великолепно

Таким образом, разработчики сместили акценты на индивидуальные возможности футболистов. Причем, в идеале, перед выходом на поле хорошо бы изучить ключевые особенности ваших игроков и использовать их в матче. Скажем, если Месси ловко прорывается к штрафной и ему, по большому счету, все равно, сколько там защитников, два или десять – он все равно их сможет обвести, – то будет логично идти вперед. А в случае с менее техничным Краучем имеет смысл пробивать издалека, тем более что дальний удар у него неплохо поставлен. Что-то похожее было еще в консольной версии FIFA 11, но реализация там была на порядок хуже. Индивидуальными качествами спортсменов не пренебрегает даже соперник под управлением компьютера – Веллитон из московского «Спартака» не любит возвращаться в свою штрафную и постоянно пасется возле центрального круга, ждет передачу из глубины, чтобы врубить космическую скорость, убежать от защиты к чужим воротам и забить. Дриблинг, кстати, тоже упростился. Многие финты выполняются так же, как и раньше, но потерять мяч стало сложнее.

В режиме карьеры Леман очень хочет играть в футбол, а не смотреть матчи родной команды со скамейки запасных. Если ему сейчас не повиноваться, он захандрит, а через некоторое время, возможно, попросится в другой клуб.

Большая часть футболистов очень узнаваема, но есть те, в которых с трудом признаешь реальных игроков. Дзюба, например, Кержаков, Веллитон – они слабо похожи на самих себя из настоящей жизни.

ПРОТИВ ЛОМА ЕСТЬ ПРИЕМ

Из других изменений, сперва ввергающих в ужас, – новая оборонительная (Tactical Defending) система. Появилась необходимость самостоятельно выбирать подходящий момент для отбора. В прошлой игре достаточно было зажать нужную кнопку, и спортсмен все делал сам – и догонял, и мяч отбирал. Чтобы накрыть чужого форварда, много ума не требовалось. Отныне все сложнее. «Опека» повешена на отдельную кнопку: защитник, добежав до соперника, владеющего мячом, не будет тут же пытаться мяч перехватить, а начнет преследование и по возможности займет максимально удобную позицию для отбора – лицом к лицу с футболистом противоположной стороны (сохраняя примерно метровую дистанцию). Дальше нужно подгадать удачный момент для стыка и выбрать способ завладеть мячом – грубый, то есть подкат, или нет. При этом по нажатию еще одной кнопки к такой вот опеке можно привлечь партнера по команде, если вы вдруг не успеваете или по каким-то причинам не хотите накрыть нападающего. Словом, организация обороны превратилась в сложное и очень увлекательное занятие. Выглядит это следующим образом: бежит, к примеру, вражеский Руни, вы играете Пуйолем. Жмете кнопку, испанец сближается с англичанином и через мгновение уже бежит перед ним. Руни пытается уйти в сторону (этот финт в 99% случаев срабатывал в FIFA 11), но тут вы жмете кнопку отбора и оставляете дерзкого нападающего без мяча.

Конечно, слегка убавился темп, но это аргумент в пользу реалистичности. Молниеносно ворваться в чужую штрафную можно только на контратаке, когда возле ворот мало защитников. А если оборона успевает вернуться назад, атака превращается в позиционную. Такого никогда раньше не было. Видели матчи казанского «Рубина»? Многим клубам прихо-

Из заметок в СМИ можно сделать выводы о текущих настроениях своих футболистов. На моральное состояние игроков можно также влиять через прессу, сделав через журналистов заявление на правах главного тренера. Похвалите или поругайте игрока, команду, соперника, и это скажется на будущей игре.

PC-ВЕРСИЯ

Случилось то, что должно было случиться еще в 2007 году: компьютерная версия ни в чем не уступает консольной – они полностью идентичны. Это означает, что те режимы, которых мы недосчитались в слегка обрубленной FIFA 11, присутствуют в новой игре. Кстати, продюсер линейки Ян Джарвис мечтает объединить все три версии и сделать так, чтобы ПК-пользователи смогли играть с консольщиками по онлайну. Впрочем, пока идет война между Microsoft и Sony, это маловероятно.

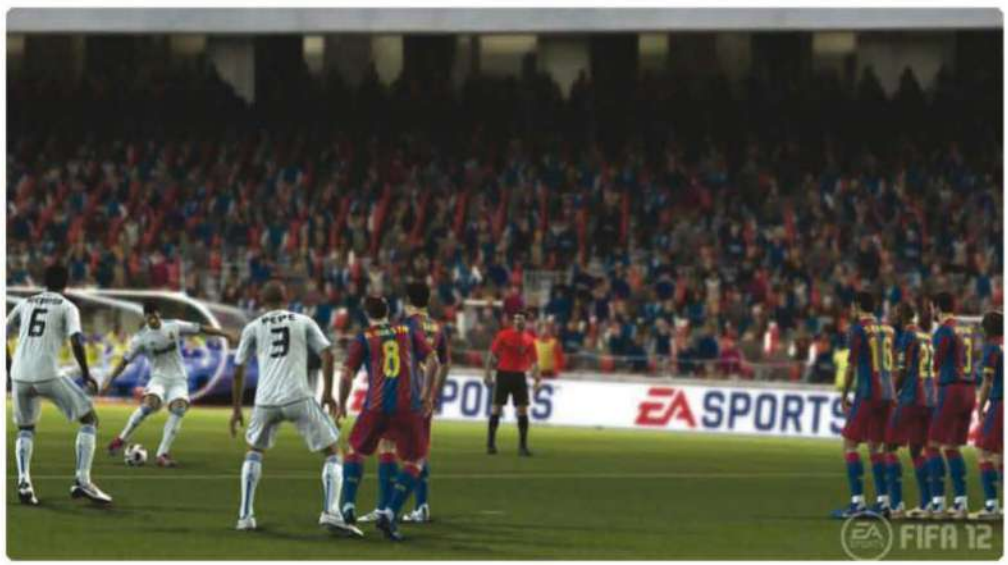
Как и раньше, один из самых верных способов обмануть защитника – вовремя подставить корпус и сделать неожиданную передачу на партнера или резко уйти в сторону.

УПРАВЛЕНИЕ НА PC

Если вы до сих пор не знаете, что такое «мазохизм», советуем зайти на YouTube, вбить в строку поиска слова «дриблинг», «FIFA 11» и «клавиатура», открыть соответствующий ролик, посмотреть его и никогда (никогда!) не играть в FIFA 12 на клавиатуре. Эта игра создана для геймпада. Лучше всего подойдет стандартный контроллер от Xbox 360. Он идеально лежит в руке и позволяет с легкостью выполнять любые финты.

БЛАГОДАРЯ TACTICAL DEFENDING SYSTEM, В FIFA 12 ОЧЕНЬ ЛЕГКО ИГРАТЬ В КЛЮЧЕ КАЗАНСКОГО «РУБИНА».

дится натурально взламывать защиту Курбана Бердыева: искать малейшие лазейки для того, чтобы пройти к воротам и пробить. В FIFA 12 вполне возможно играть в ключе казанцев: перекрывать свободные зоны, плотно опекать нападающих, страховать друг друга. Очень многое стало зависеть от схемы игры. Пять защитников преодолеть практически нереально, зато против команд атакующего плана играть проще, есть свободные зоны. Tactical defending реально помогает сдержать дриблеров и успокоить нападающих противника. В то же время игра в обороне превратилась в очень ответственное мероприятие. Не вовремя нажали кнопку – упустили форварда. Хорошо, если там подстраховка (как у того же «Рубина»). А если вы играете с тремя защитниками и двумя опорниками, которые убежали забивать, но не забили и остались в противоположной стороне поля? То все – момент упущен, будет гол. Если вратарь не спасет. С вратарем в FIFA 12 отдельная история. Еще в прошлом году в приставочной версии был отдельный режим, посвященный голкиперам – Be a goalkeeper, благодаря которому можно было почувствовать себя Чехом или Акинфеевым. С этого года режим доступен и нам с вами.



Криштиану Роналду со времен FIFA 11 бить пенальти не разучился и обладает завидной результативностью. Вообще личные характеристики футболистов играют еще более важную роль.

В последний день трансферного окна «Арсенал» купил аж пять новых игроков. В нашей версии эти изменения пока не отображены, но, скорее всего, войдут в финальный билд. И, разумеется, составы по-прежнему можно обновлять через онлайновую службу.

Как мы уже отмечали, все эти изменения сначала обескураживают, но, поиграв в «двенадцатую», вы вряд ли сможете вернуться «одиннадцатой», которая со своей довольно реалистичной анимацией и не самой плохой физикой будет казаться чересчур аркадной и простой. Там часто проходили пасы на ход, навесы в штрафную, в экстренных случаях нельзя было сделать потрясающий проход одним-единственным футболистом (не убивая месяц жизни на изучение финтов). FIFA 12, по сравнению с прошлой, – более тонкая, умная, тактическая. С другой стороны, никто не мешает играть в нее аркадно. Никто не мешает, не задерживаясь в центре поля, бегать из штрафной в штрафную, навешивать и бить. Но против опытного игрока в мультиплеере такая тактика не сработает.

КАК СТАТЬ МОУРИНЬО

Обновленный режим карьеры отличается от прошлогоднего сразу несколькими важными вещами. Во-первых, наконец-то появились скаутские академии. За приличную сумму денег специально обученные люди отправятся хоть на край света искать молодые таланты. В начале своего профессионального пути юные дарования обладают до смешного низкими характеристиками, но их показатели можно и нужно развивать. Потолок, конечно, есть, и он отражен в скаутском отчете, который присылается каждый месяц. Тут, правда, важно понимать, что далеко не все найденные в африканских глубинках или бразильских трущобах юные таланты впоследствии станут очередными Пеле. С другой стороны, стоят эти молодые парни сущие копейки, так что почему бы не рискнуть? Кстати, о стоимости: одна из самых разрекламированных новинок нового режима карьеры, трансферный дедлайн – действительно прекрасная находка. В эти часы трансферный рынок буквально взрывается. Игроки слезно просят продать их в другие клубы (в противном случае они захандрят), топ-клубы в преддверии Лиги чемпионов пытаются усилиться лучшими

ПОЯВИЛИСЬ СКАУТСКИЕ АКАДЕМИИ: ЗА ПРИЛИЧНУЮ СУММУ ДЕНЕГ СПЕЦИАЛЬНО ОБУЧЕННЫЕ ЛЮДИ ОТПРАВЯТСЯ ХОТЬ НА КРАЙ СВЕТА ИСКАТЬ МОЛОДЫЕ ТАЛАНТЫ.

ФУТБОЛ КАК СМЫСЛ ЖИЗНИ

В FIFA 12 мы играли за месяц до релиза, когда серверы онлайновой службы EA Sports Football Club еще не были включены, поэтому оценить сетевые сервисы мы не смогли. Скорее всего, о них мы в подробностях расскажем в следующем номере, а пока – коротко о самом главном. Над EA Sports Football Club работает отдельная команда разработчиков, его можно интегрировать в «фейсбук» и «твиттер», как, например, Steam. А представляет собой он огромную социальную сеть для фанатов футбола, нечто похожее на Autolog из Need for Speed: Hot Pursuit. Вы выбираете команду, которую хотите поддерживать, и по ходу игры зарабатываете баллы, которые отправляются в копилку любимого клуба. В ту же копилку идут баллы других игроков. От количества таких очков зависит место клуба в общем списке. Так, если фанаты московского «Спартака» объединятся и будут усиленно играть в FIFA ради величия обожаемой команды, подопечные (пока еще) Валерия Карпина смогут подняться в рейтинге к первым местам и, возможно, обойти какой-нибудь западный гранд – например, «Арсенал». Кроме того, на основе событий в реальном мире будут предлагаться к прохождению разные сценарии, вроде финала Лиги чемпионов. А еще разработчики приготовили несколько интересных сетевых режимов, но о них в подробностях – в следующем номере.

Фабрегас, воспитанник «Барселоны», в «Реале» – в жизни такая новость спровоцировала бы огромный скандал.

Благодаря новой физике, борьба в воздухе стала куда зрелищнее. Движок еще не идеален, и не все столкновения выглядят убедительно, но задел на будущее есть.

футболистами мира и разворачивают за них войну. Последний день трансферного окна – это восемь условных часов; покупать, продавать или сдавать в аренду игроков можно каждый час. Проделали необходимые операции, нажали кнопку – время промоталось на 60 минут. Кстати, клубы, управляемые компьютером, во время трансферного окна ведут себя, мягко говоря, очень агрессивно. Только наш «ЦСКА» подписал перспективного новичка из какой-то южноамериканской команды, как по нему стали приходить предложения от «Зенита» и от «Анжи».

В отличие от FIFA 11, где с мнением футболистов после подписания контракта (и до подписания следующего) можно было не считаться, тут ваши спортсмены капризничают: просят игровой практики или собственной продажи в клуб из более сильного чемпионата.

В остальном режим «карьеры» не изменился. Тренерам по-прежнему ставятся различные задачи (выиграть чемпионат или кубок страны, победить в Лиге чемпионов), выполнение которых вознаграждается положительными очками репутации и бонусом к трансферному бюджету. Футболистам же нужно просто хорошо играть. Со временем талантливый спортсмен сделает себе громкое имя, и за ним начнут охоту лучшие клубы мира.

FIFA 12 КАК ТЕЛЕТРАНСЛЯЦИЯ

Разработчики усовершенствовали графику, в некоторых случаях избавились от подзагрузок – например, иногда футболист, в случае аута, быстро сам достает улетевший за пределы поля мяч и вводит его в игру; в FIFA 11 этому каждый раз предшествовал гаснущий экран. Но главное – это, разумеется, Player Impact Engine, обновленный физический движок. До релиза игры в EA много говорили о том, что эта технология делается с расчетом на будущее, и разработать идеальную физическую модель вот так, за 12 месяцев, невозможно в принципе. Впрочем, у разработчиков уже сейчас есть повод для гордости. Новая технология сперва не впечатляет, у тебя просто нет времени разглядывать, в каких там позах и по какому поводу корячится только что переживший серьезный стык футболист. Разница проявляется на замедленных повторах. Спортсмены чутко

реагируют на каждое столкновение, падают точно так же, как они упали бы в реальной жизни. К тому же, в отличие от прошлой FIFA, они не проваливаются сквозь газон, а их руки не болтаются без дела и не проходят сквозь туловища соперника. Создатели игры поясняют, что новая технология просчитывает физику всего футболиста целиком. Раньше, разумеется, такого не было, и движок обрабатывал только какую-то определенную точку – например, точку соприкосновения ноги футболиста с мячом. Падения действительно выглядят на порядок красивее, но до полной правдоподобности в этом плане игре далеко: например, ситуация, не так давно случившаяся с Акинфеевым и Веллитоном, то есть когда нападающий на скорости врезается в прыгнувшего за мячом вратаря и наносит ему травму, тут пока невозможна. Кстати, травмы тоже просчитываются по-новому, футболисты получают повреждения по ситуации, а не случайным образом. Игра просчитывает, какая часть тела повреждается в результате сты-

Такой подкат запросто может травмировать нападающего. Если раньше травма могла прийтись на какую угодно часть тела, необязательно на ногу, то теперь все по-честному.

В новом режиме Be a goalkeeper, к счастью, подсказывают, какую позицию должен занять наш вратарь. Без этого игра превращается в какой-то ад.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Игры серии FIFA издаются под брендом EA Sports, но нужно понимать, что это никакая не отдельная контора, а всего лишь часть огромной студии EA Canada, куда с 2008 года помимо разработчиков спортивных игр входит ванкуверская EA Black Box, создавшая серию Need for Speed (впрочем, BB по-прежнему остается независимой, несмотря на то, что входит в другую структуру). EA Canada – одна из основных студий Electronic Arts, существующая с 1983 года и выпустившая за это время десяток проектов. Кстати, в компании работает более 1800 человек.

Футболисты «Манчестер-Сити» играют в FIFA 12. Среди футболистов вообще много геймеров. Одни из самых заядлых – это, конечно, Кака и Руни, во многом из-за этого они присутствуют на обложке английской версии игры.

ка или падения. Скажем, рухнул футболист кверху ногами – тут есть риск повредить шею; заехали ему по ногам – есть угроза соответствующей травмы. Честно говоря, пока кажется, что эта технология тоже недоработана, но у разработчиков создан задел на будущее, и то, что не реализовано сейчас, наверняка будет сделано к следующей осени.

НАВСТРЕЧУ К ИДЕАЛУ

FIFA 12 – это, однозначно, революция, возможно, не столь заметная по сравнению с прошлогодней, но тоже очень важная для будущего сериала. Когда-то давно разработчики Pro Evolution Soccer взяли курс на реалистичность, и студии EA Canada, которые всю жизнь делали очень аркадные спортивные игры, пришлось догонять. Теперь же ситуация, по-видимому, изменилась. FIFA 12 – это очень реалистичный, живой и интересный футбол, в который можно совершенно по-разному играть: или подражать «Барселоне», играя в мелкий пас, или закрываться в обороне и выезжать на контратаках, как это делает «Рубин», или навешивать в штрафную и бить головой по примеру сборной Ирландии. То же самое касается и тактики. Схема игры – отныне не пустые слова, а очень важная составляющая матча. Наконец-то появился позиционный футбол – в особых случаях перед чужими воротами придется решать головоломку «как взломать оборону соперника и суметь ударить в створ ворот». Кроме того, упростился контроль мяча, и неопытных и откровенно слабых пользователей можно обыграть одним-единственным Криштиану Роналду, для которого в некоторых случаях мяч – как часть собственного тела, так классно он им управляет.

Разумеется, все эти достоинства сошли бы на нет, окажись FIFA 12 сложной, как «Ил-2: Штурмовик». Но тут все осваивается за считанные часы, и дриблинг, и тактика, и новая система защиты. В позиционный футбол начинаешь играть на автомате – когда твоего нападающего пытается накрыть защитник, а ворота чужие вот они, уже совсем близко, и тут еще может контратака в случае потери случиться, не спешишь с ударом и начинаешь думать, как обыграть соперников.

Так что FIFA 12 выстрелила сразу по двум аудиториям. Первая – это хардкорные игроки, с которыми все понятно: новые возможности для тактики и так далее. Вторая – все остальные: несмотря на огромное количество возможностей на поле, никто не заставляет играть в медленный футбол с позиционной борьбой возле центрального круга. Если хотите – неситесь в атаку и забивайте ножницами через себя.

Вы же видели, как «Манчестер-Юнайтед» забил восемь мячей в ворота «Арсенала»? Лично я после этих событий тут же устроил возмездие в FIFA и обыграл «МЮ» со счетом 5:0. Кстати, если бы работала онлайновая служба EA, вполне вероятно, что там появился бы соответствующий сценарий.

Вратари по-прежнему прыгают в ноги при первой же возможности, стараясь лишить форвардов мяча, но те научились уходить в сторону и обыгрывать их. Анелька в этот раз не повезло.

ГОЛОС «ФИФЫ»

В русской версии FIFA 12 мы снова услышим знакомый по прошлой игре серии дуэт комментаторов – Василия Соловьева и Юрия Розанова. Они еще лучше изучили российскую премьер-лигу и поименно знают практически всех выступающих там футболистов. К слову, Соловьев, по сравнению с FIFA 11, говорит чаще и больше.

TotalFootball

ГЛАВНЫЙ ФУТБОЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ СТРАНЫ

РЕКЛАМА

НОВЫЙ НОМЕР
В ПРОДАЖЕ
01.10.11

ПОХОЖЕ НА: Burnout, Need For Speed: Hot Pursuit, Crazy Taxi, Shaun White Skateboarding
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, мультиплеер до 8 человек

Автор:
Артур Морозов

ЖАНР:
Racing
ИЗДАТЕЛЬ:
Ubisoft
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:
1С-СофтКлаб
РАЗРАБОТЧИК:
Ubisoft Reflections
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
средние, видеокарта уровня GeForce GT 130 или Radeon HD 4650
ИНТЕРНЕТ:
driver-thegame.ubi.com

DRIVER SAN FRANCISCO

ОТЛИЧНАЯ АВТОАРКАДА ПРО ГОРОД ХОЛМОВ И ДИСКО

Преследуя своего заклятого врага Джерико, только что каким-то хитрым образом сбежавшего из тюрьмы и сразу же угнавшего здоровенную фуру, детектив полиции под прикрытием и по совместительству залихватский водила Джон Таннер, герой первых трех Driver, попадает в засаду и испытывает на себе беспощадный таран – классический автомобиль Dodge Challenger R/T разбит вдребезги, офицер с серьезными ушибами головы и многочисленными переломами доставлен в больницу, где, находясь в коме, фантазирует на тему того, как бы он спасал Сан-Франциско, будь у него суперспособности.

ЖЕЛТАЯ МОЛНИЯ

Первая сверхъестественная способность, которую открывает в себе полицейский с травмированной головой, – умение мгновенно переселяться в тела людей, управляющих транспортными средствами. Для механики игры, в которой и шагу нельзя ступить без автомобиля, это означает, что Таннер может взять под контроль любую машину в пределах зоны досягаемости, а зона эта расширяется с каждым часом игры: сначала душа героя парит по улицам, потом взлетает над кварталами, потом взмывает еще выше и оказывается на высоте облаков, откуда весь город – как на ладони.

Свой новообретенный талант Таннер решает использовать во благо – одновременно и для борьбы со злодеем Джерико,

В игре доступен полноценный вид из кабины.

Напарник, узнав о способности героя переселяться в тела других людей, первым делом задал вопрос, чем тот занимается, когда принимает облик девушки, на что Таннер невозмутимо ответил: «В этом случае я всегда держу руки на руле».

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★½ 8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 9.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0

Прекрасная графика и саундтрек, красивый город, огромное разнообразие миссий, оригинальная игровая механика «переселения души» и взрывной мультиплеер.

Управление, как ни крути, далеко от идеального. Невысокая продолжительность сюжетной кампании (компенсируемая, впрочем, избытком побочных заданий).

НОВОЕ СЛОВО В ЖАНРЕ АВТОМОБИЛЬНЫХ АРКАД И НАСТОЯЩЕЕ СПАСЕНИЕ ДЛЯ ПОЛУЗАБЫТОЙ СЕРИИ.

9.0
великолепно

УПРАВЛЕНИЕ НА PC

Как и всякая хорошая аркада, Driver San Francisco требует уважительного к себе отношения. Нуждается в хорошем геймпаде, иначе говоря. Хотя и играть с клавиатуры никто никому, понятно, не запрещает, но со здешним управлением это будет вдвойне сложно.

За очки «силы воли» (willpower), которыми вознаграждаются прыжки, дрифты, трюки и выполнение заданий, в гараже можно приобретать новые автомобили и апгрейдить старые.

Чтобы собрать все разбросанные по городу значки с кинокамерами (открывают доступ к секретным уровням), приходится еще и не так прыгать!

Несмотря на всю его кажущуюся бредовость, у San Francisco качественный, проработанный сценарий, иллюстрированный CG-роликами высокого уровня.

Людей задавить не получится – успевают отпрыгивать даже в самых, казалось бы, безнадежных ситуациях.

затевающим ряд злодеяний нескромного масштаба, и для помощи простым горожанам. Помощи разного рода: иногда Таннер помогает водителю скорой домчать больного до больницы, пока тот не скончался, иногда случается помочь полицейским, преследующим бандитов. Но часто коматозный герой совершает и довольно странные «благодеяния»: например, помогает сдающему на права парню довести до инфаркта сотрудника автоинспекции (надо делать как можно больше опасных прыжков, дрифтов и поворотов, чтобы у того участился ритм биения сердца) или на сверхскоростях довезти гламурную парочку в клуб на вечеринку (времени на это дается совсем мало, но если сшибать специальные щиты, расставленные на дороге, оно будет понемногу прирастать). Одинаково часто главный герой спасает город от начиненных взрывчаткой грузовиков (такому надо аккуратно заехать под днище и, продолжая движение, разминировать) и ведет к победе в нелегальных уличных гонках братьев японцев, которые так зарабатывают на учебу в колледже.

Эти уличные гонки мало чем отличались бы от любых других аркадных гонок, если бы не «переселение душ», которое в корне меняет устройство состязаний. Во-первых, оно позволяет использовать встречный трафик в своих целях – таранить соперников, устраивать заторы на дорогах. Во-вторых, условием победы в некоторых заездах является необходимость занять первое, второе и третье места. Чтобы выиграть, приходится постоянно переключаться на ходу между автомобилями, подтягивая ближе к пьедесталу то одного, то другого – звучит довольно сложно, но на деле это очень весело. Параллельно управляться с несколькими авто помогает функция Rapid Shift – игра запоминает последний автомобиль, из которого «выпрыгнул» Таннер, и позволяет быстро метаться между машинами по нажатию одной клавиши. Остальные автомобили в это время контролирует компьютер, который со своими обязанностями… скажем так, в целом, справляется. Ситуация осложняется еще и тем, что управление в Driver San Francisco, в лучших традициях жанра гоночных аркад, довольно топорное и капризное, на привыкание к нему требуется время. Зато потом все эти эффектные повороты и дрифты даже начнут доставлять удовольствие.

CRAZY TAXI ВЫЗЫВАЛИ?

Гонки – важная, однако, далеко не самая главная составляющая Driver San

REFLECTIONS
A UBISOFT STUDIO

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Британская студия Reflections Interactive была основана в 1984 году в городе Ньюкасл и первые годы своего существования создавала нехитрые платформеры и экшены для персональных компьютеров серий Amiga и BBC Micro. Популярность настигла компанию в 1995 году, когда она выпустила автомобильный боевик Destruction Derby, главной целью в котором была не победа в гонке, а уничтожение машин соперников (нововведение по тем временам революционное). Успех закрепила вышедшая годом позже вторая часть игры, а уже в 1999-м англичане закончили создание своего главного хита – криминального боевика на колесах Driver. Игра предвосхитила многие из идей, которые в будущем будут реализованы в Grand Theft Auto III (в частности, позволяла в свободном режиме колесить сразу по четырем трехмерным американским городам – Майами, Лос-Анджелесу, Нью-Йорку и Сан-Франциско), и пользовалась большой популярностью как на PC, так и на консолях. Однако продолжение, Driver 2, увидело свет только на PS one и уступало оригиналу по целому ряду параметров (графика, геймплей, сюжет). После этого начался упадок сериала, и ни Driv3r (это не опечатка, а заковыристое название третьей части), ни Driver: Parallel Lines, безнадежно пытавшиеся составить конкуренцию блиставшей в расцвете славы GTA, ситуацию исправить не смогли, всерьез проигрывая играм-конкурентам и в качестве, и по продажам. Именно поэтому для Ubisoft Reflections (новое название студии, которое она получила после того, как в 2006 году была куплена Ubisoft) было так важно грамотно «перезапустить» свой главный сериал – возможно, это была одна из последних возможностей сохранить его.

Отдельной похвалы заслуживает мини-карта – нажатием одной кнопки она разворачивается и становится крупнее в несколько раз, что позволяет подробнее распланировать маршрут поездки прямо во время движения и лишает необходимости лезть с этой целью в меню, как мы это обычно делаем в других играх с открытым миром.

Как и в любой современной автоаркаде, в San Francisco есть линейка нитро (полоска в нижней части экрана). Расходуется она как для ускорения, так и для нанесения прицельных и мощных ударов по машинам соперников; восполняется автоматически, трюкачество на ее запас никак не влияет.

САН-ФРАНЦИСКО – САМЫЙ ХОЛМИСТЫЙ ГОРОД СОЕДИНЕННЫХ ШТАТОВ, СЛОВНО СПЕЦИАЛЬНО СОЗДАННЫЙ ДЛЯ АВТОМОБИЛЬНЫХ ПОГОНЬ И УЛИЧНЫХ ГОНОК.

Переселяясь в тела случайных водителей, Таннер любит поддерживать разговор с их ничего не подозревающими пассажирами. Иногда случаются довольно забавные диалоги.

ИГРА УДИВИТЕЛЬНЫМ ОБРАЗОМ СОЧЕТАЕТ ПРОВЕРЕННЫЕ ВРЕМЕНЕМ СТАРЫЕ И АБСОЛЮТНО НОВЫЕ ИДЕИ, ОЛДСКУЛЬНЫЕ И СОВРЕМЕННЫЕ МЕХАНИКИ, ХАРДКОРНОСТЬ И КАЗУАЛЬНОСТЬ.

Модели машин, как видите, скопированы из реальности.

Francisco. Эта игра – будто конструктор, кубиками для которого служат элементы различных выдающихся автомобильных аркад. В миссиях, где надо подвезти пассажира за время, игра напоминает легендарную Crazy Taxi; там, где необходимо преследовать преступников или, наоборот, улепетывать от полиции, – это натуральная Need For Speed: Hot Pursuit; в заданиях, где противника можно остановить только путем создания массовых автомобильных катастроф, – вылитая Burnout (режиссура аварий несколько уступает, но в целом очень похоже). Причем эти кубики соединены вместе до того ловко, что упрекать авторов в заимствованиях и интеллектуальной краже язык не поворачивается – хочется их расхваливать и приводить другим в пример, как надо возрождать старые полузабытые сериалы.

Правда, от собственно Driver в игре не осталось практически ничего (за исключением имени главного героя и его автомобиля) – и этого фанаты, конечно, не простят. Однако стоит признать, что в сложившихся условиях такой путь развития стал для серии спасением. После двух подряд неудач в жанре второсортного GTA-клона (Driv3r, 2004; Driver: Parallel Lines, 2006) британская студия Reflections Interactive была куплена Ubisoft, переименована в Ubisoft Reflections и под влиянием артистичных французов полностью изменила концепцию игры. Самый близкий аналог San Francisco в линейке игр французского издательства – это, как ни странно, Shaun White Skateboarding, экстравагантный симулятор скейтбординга, за счет своих авангардистских идей и сюжета тоже немало изменивший взгляд на всем привычный жанр.

ЭТО САН-ФРАНЦИСКО – ГОРОД ДИСКО

Только в отличие от скейтбординга имени Шона Уайта, остававшегося при всех своих достоинствах игрой нишевой, San Francisco – высокобюджетный блокбастер, что чувствуется в каждом кадре. У игры прекрасная графика и движок, способный отображать большое количество машин на экране без потерь в FPS; замечательно подобранный саундтрек, состоящий преимущественно из энергичных композиций в стиле funk семидесятых (среди них и вызывающий острое чувство ностальгии ремикс главной темы из оригинального Driver); гараж из более чем сотни реальных автомобилей, каждый из которых наделен тремя характеристиками – скорость, мощность и поворотливость – и, несмотря на аркадную природу игры, управляющихся по-разному. И, конечно, Сан-Франциско – самый холмистый город Соединенных Штатов, словно специально созданный для автомобильных погонь и уличных гонок. Он воссоздан не с такой фотографической точно-

О МУЛЬТИПЛЕЕРЕ

В последние годы студии под патронажем Ubisoft усиленно занимаются изобретением новых и переработкой старых мультиплеерных режимов. Сначала серия Assassin's Creed революционизировала сетевую в игру в жанре экшенов от третьего лица, теперь Driver делает то же самое с автомобильными аркадами. Помимо обыкновенных гонок в игре несколько оригинальных и интересных режимов:

TAG – салочки на автомобилях. Игрока, который владеет флагом, преследуют все остальные; тот, кто первым коснется его машины, забирает флаг и сам теперь должен спасаться бегством. Для того, кто водит, «переселение душ» заблокировано, для других – нет; то есть можно проявить максимум хитрости в попытках его протаранить.

STREAMLINE – режим, в котором игроки должны преследовать управляемую AI машину, обязательно попадая в ее «след», подсвеченный неоновыми огнями. Разумеется, всем там не поместиться, поэтому за место в хвосте идет отчаянная схватка, к тому же сам компьютер постоянно делает лихие повороты, отчего следовать за ним еще тяжелее.

TAKEDOWN – аналог погонь из Need For Speed: Hot Pursuit, отличающийся от них тем, что полиции в любой момент доступна функция «переселения душ» и удирающим от нее игрокам приходится несладко: для них-то эта функция заблокирована, а им еще и через чекпоинты успевать проходить надо. Западная пресса сравнивает этот режим с «Матрицей», вспоминая, как в этом фильме агенты перевоплощались в мирных граждан и атаковали из самых неожиданных мест. Так и здесь: машина, которая еще секунду назад была неприметным серым «Кадиллаком», вдруг озаряется молнией, трансформируется в безумного копа с мигалками и, съезжая со встречки, внезапно идет на таран лоб в лоб.

К механике Driver авторы сумели прикрутить даже каноничный FPS-режим CAPTURE THE FLAG: две команды по четыре игрока в каждой ведут битву за флаг, который они должны доставить каждая на свою базу. «Переселяться» могут любые автомобилисты кроме транспортирующего флаг (у него вдобавок и линейка жизней призрачно мала), поэтому пока одна команда всем составом его обороняет, другая – всем составом нападает, используя встречный трафик, создавая заторы и причиняя тому подобные неприятности.

Мультиплеер Driver San Francisco очень хорош и продуман; похоже, он будет оставаться самой интересной сетевой игрой в жанре «экшен на колесах» как минимум до выхода нового консольного Twisted Metal.

Повреждений из Burnout тут, конечно, нет, но аварии тоже бывают очень масштабные.

Захват флага успешно прижился в гоночном жанре.

Нашлось место и обычным гонкам за первое место.

стью, как, например, Лос-Анджелес в L.A. Noire, но масштаб проделанной работы все равно впечатляет: кажется, географию американских городов отечественные школьники скоро будут знать лучше, чем своих собственных.

Driver San Francisco удивительным образом сочетает в себе проверенные временем старые и абсолютно новые идеи, олдскульные и современные элементы игрового дизайна, хардкорность и казуальность. Но самое главное – игра становится все интереснее со временем и не успевает наскучить, она феноменально разнообразна. Модернизация известного сериала прошла более чем успешно и сделала его игрой для всех и каждого – кроме, наверное, тех немногих, которые морщатся при одном упоминании самого слова «аркада». ■

ПОХОЖЕ НА: Tropico 3, Anno 1404
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор: Илья Янович

- **ЖАНР:** Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Kalypso
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Акелла
- **РАЗРАБОТЧИК:** Haemimont Games
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 7800
- **ИНТЕРНЕТ:** www.home.worldof-tropico.com/us/T4/us/index.php

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

TROPICO 4

БЕСКОНЕЧНАЯ ДИКТАТУРА

Студия Haemimont, два года назад возродившая Tropico, достойна уважения как минимум по двум причинам. Первая – что вообще работает над такой необычной игрой: экспериментальная стратегия родом из начала нулевых – не самое очевидное бизнес-направление даже для PC, где тайкуны все еще в каком-никаком почете. Вторая причина – здравый консерватизм. То есть игра, самое ценное в которой – возможность побыть диктатором времен Холодной войны, все еще легко описывается словами «репрессии, бананы и сигары», и никаких неприятных историй, как в случае с Tropico 2, не предвидится.

На деле, впрочем, этот самый консерватизм – главное, что отделяет Tropico 4 от звания лучшего тайкуна в мире.

МЫ НА ЯХТЕ ПРОВИСЕЛИ ДВЕ НЕДЕЛИ

Tropico – игра, в которой каждый хочет откусить кусок пирога. На маленьком тропическом острове, которые продаются нынче буквально по паре миллионов долларов за штуку, на вас обрушивают все проблемы, с какими только может столкнуться руководитель самопровозглашенного государства. К активно лоббирующим свои интересы США и СССР добавились Китай и Лига арабских государств, внутренние партии наработали хватку и предъявляют требования к правительству примерно раз в пять минут, жители стали еще более беспомощными, а микроменеджмент – более въедливым.

В центре всего этого – вы, новый Фидель (не нравится Фидель и прочие звезды из предложенного списка – можете создать своего тирана), человек, вынужденный совмещать свои диктаторские амбиции с функциями среднестатистического бизнес-управленца. Так что перед тем, как травить население, возводить по периметру статуи в честь самого себя, строить Мавзолей, военную базу и триста полицейских участков, нужно построить город практически с нуля: ваши стартовые позиции – дворец и горсть каких-то дырявых домиков.

Как заработать деньги в Tropico 4 – не такой уж большой вопрос. Можно создать райские условия для туризма, построив кучу отелей. Или в промышленных масштабах выращивать табак. Или экспортировать сигары и алкоголь. Или добывать нефть. Ноу-хау –

Старая мудрость: долги ссорят!

В Tropico 4 есть два способа сделать политическую карьеру. Первый – стать министром. Второй – убить президента.

КАБИНЕТ МИНИСТРОВ – ВАЖНЕЙШЕЕ НОВОВВЕДЕНИЕ TROPICO 4.

Банкиры работают в пяти метрах от кабаре. Никто ничего и не заподозрит!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0

+ Море, солнце, пляж, диктатура.

– Графика и часть контента остались прежними, изменений за два года не так уж много.

ИТОГ TROPICO 4 МАЛО ЧЕМ ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ TROPICO 3, НО ЭТО ВСЕ ЕЩЕ ПРИЯТНАЯ ЭКОНОМИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ.

7.0
хорошо

PC-ВЕРСИЯ

Здесь мы обычно пишем об отличительных особенностях компьютерной версии, но, полагаем, вы и так себе прекрасно представляете градостроительную игру на ПК. Другое дело Xbox 360 – вообразить себе тайкун там (несмотря на то что стратегии давно не обходят консоли стороной) все еще проблематично! Но на деле ничего криминального в приставочной версии Tropico 4 нет: перерисован интерфейс, микроменеджмент менее точечный. Все без особых проблем управляется с геймпада, но когда тебе в одну секунду надо подавить восстание, а в другую – нанять квалифицированных преподавателей в местный колледж, мышь все же предпочтительней.

сдача в аренду земли для построек прочих государств (для этого нужен специальный центр). Наконец, никто не отменял гуманитарную помощь от сверхдержав: их щедрость напрямую зависит от того, в каких вы сейчас состоите отношениях. Так что, если карикатурная копия Ричарда Никсона просит вас набрать команду министров (у нас тут, если кто спросит, демократия) в обмен на гранты, а вы дорожите отношениями с Америкой, лучше подчиниться. Как и раньше, если не идти на уступки, старшие товарищи могут приплыть к берегам Тропико с совсем не мирными целями.

ТРОПИЧЕСКИЙ ШТОРМ

Кабинет министров, к слову, в любом случае придется создать, это – важнейшее нововведение Tropico 4. Разумеется, нужен он по большей части для отвода глаз, набираются туда праздные гуляки: функция «пригласить зарубежных специалистов» имеется, но смысла в этом никакого нет – вполне подойдут и малообразованные местные. Потом можно легко свалить на них всю вину, если вы не выполнили и сотой доли предвыборных обещаний.

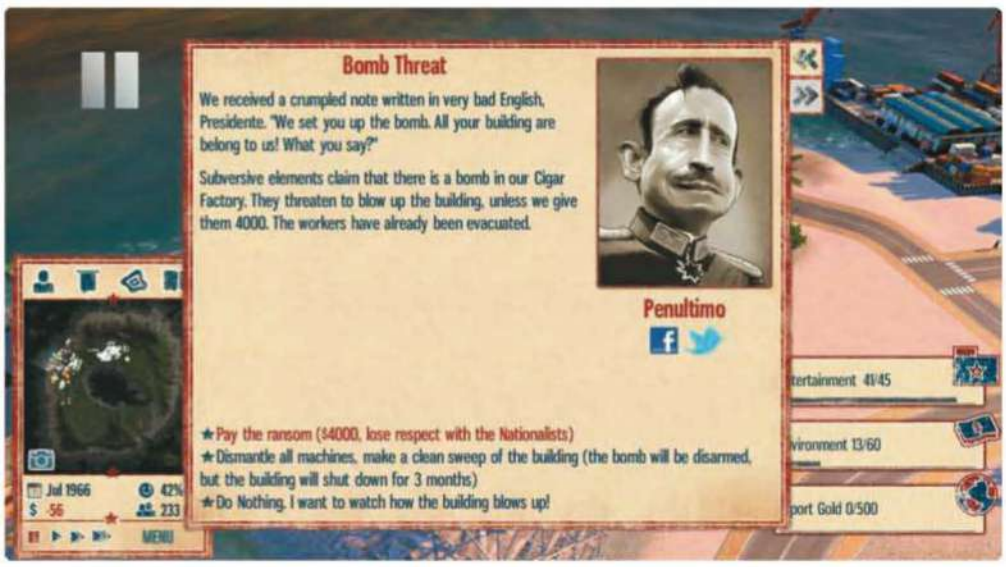
Это если, конечно, вас выберут. Если жители недовольны, бывшие союзники ополчились, а кто-то из ваших министров строит собственную полити-

На праздник города в небе над Тропико блещут салюты.

«Not enough generals», конечно, рифмуется с известной проблемой в StarCraft.

В разгаре военная операция: солдаты ловят оппозиционного колхозника.

Ураган здесь не так страшен, как может показаться. Кроме того, после него гарантированно пришлют гуманитарную помощь. Можно построить еще одну военную базу.



Сотрудники Haemimont, конечно, играли в английскую версию Zero Wing.

ческую карьеру, велика вероятность, что никакие байки во время речей не помогут. А ведь до выборов еще может и не дойти: на острове развит бандитизм, и даже в самые лучшие годы вашего правления всегда найдется группа людей, готовых взять ваш дворец штурмом и даже пожертвовать собственной жизнью, лишь бы народ жил свободно.

В целом же геймплей от выборов до выборов остался прежним. Главное правило – пускать все полученные средства в оборот, копить поду-

ПСИХОЛОГИЯ ДИКТАТОРА

После свержения и казни Саддама Хусейна психоаналитика Элиса Миллера заинтересовал следующий феномен: почему все стали резко симпатизировать вроде бы жестокому диктатору, которого когда-то, вероятно, готовы были самостоятельно разорвать на куски голыми руками? Изучив историю Саддама и других эксцентричных правителей, Миллер составил своего рода портрет среднестатистического эль президенте. Рассмотрев его труд, а также некоторые другие тематические работы, приводим вам научно подтвержденные психологические черты любого тирана. А как вы ведете себя в Tropico 4?

- Каждый «народный правитель» считает, что своим режимом возвращает себе утраченное когда-то достоинство.
- Желание править всем и вся непременно зарождается еще в детстве.
- Все человеческие комплексы, которые он, добившись господства, вымещает на народе, зарождаются в семье.
- Диктатор никогда не построит вблизи своего дворца какое-нибудь заведение, которое могут посещать обычные люди – например, магазин или больницу.
- Диктаторы пренебрегают внешней разведкой и дальновидными политическими планами, желая изолировать себя и свой народ и жить как им хочется.
- Диктаторы сами для себя отрицают, что в детстве им приходилось страдать, прикрываясь иллюзиями своего всевластия.
- Как правило, тираны страдают манией преследования и видят угрозу во всем.
- Любой диктатор в глубине души знает, что он творит зло, но прикрывает это благими целями.
- Диктатор всегда уверен, что все, что происходит в стране, исходит от него.
- Эль президенте искренне убежден, что единственный способ успокоить народ – запугать его; хорошее подспорье для юного тирана – злой отец, который в детстве избивал его (он помнит, что и сам боялся физической расправы).
- Властители переменчивы в настроении, им часто хочется поиграть с каким-нибудь домашним животным. Это относится не только к диктаторам: у любого властного человека, как бы странно это ни звучало, время от времени возникает желание погладить кошку. Вспомните карикатурных злодеев в кожаном кресле.

СТЕНА ПЛАЧА

Tropico 4 во многом недалеко ушла от самой первой части. В Tropico 5 (которая, не сомневаемся, будет) хотелось бы видеть гораздо более глобальные изменения в механике. Следующая часть могла бы стать игрой нашей мечты, добавь в нее разработчики следующее.

ЖИЗНЬ ПОСЛЕ ВЫБОРОВ

Tropico досрочно заканчивается на вашем свержении с поста эль президенте. Проиграли на выборах, прозевали заварушку оппозиции, не уделяли должного внимания армии – и выбора нет, приходится удирать с острова. А вот как ваш правитель будет тратить деньги с оффшорных счетов, незаслуженно остается за кадром.

ПО ТУ СТОРОНУ РЕВОЛЮЦИИ

Революционеров в Tropico полно: любой рабочий с завода считает, что лучше вас способен управлять страной. Так почему же нам после свержения не дают возможность организовать собственную революцию? Личных накоплений обычно предостаточно, а в стране остаются лояльные вам генералы.

СКУПКА ЗЕМЛИ

Если дело революции не спорится, можно просто купить другой остров: территории в Tropico небольшие, полумиллиона долларов должно хватить на малоприметное местечко вдали от материков. Обустроив новое пристанище, можно захватить утраченную республику силой.

АВТОЗАКИ

Наконец, можно обновить средства борьбы с вездесущей демократией. Например, автозаки: эффективное оружие против народных выступлений. Силовой метод в Tropico – горячая перестрелка, хотя людей, если подумать, легче зажимать на улицах, хватать под руки и увозить прямиком в тюрьму.

шку безопасности здесь глупо. В этом смысле основное отличие Tropico 4 от предыдущей части состоит в том, что зданий теперь больше, строятся они чуточку быстрее (плюс есть возможность ускорить процесс за дополнительную плату), но к самым важным постройкам приходится предварительно покупать чертежи, стоимость которых порой достигает десятков тысяч долларов! Проблемой это будет лишь поначалу, когда вы будете отсчитывать секунды до финансовой помощи извне и провожать взглядом каждый отплывающий кораблик с экспортными товарами. Когда освоитесь, наладите туризм и инфраструктуру, игра превратится в самый обычный тайкун, красивый и сбалансированный, где вся политическая и диктаторская подоплека больше для экзотики.

ПОТОЧНОЕ ПРОИЗВОДСТВО

Если вы играли в Absolute Power, аддон к третьей части, и с трудом нашли там хоть какие-то изменения, то новости у нас хорошие: в Tropico 4 они все на виду. Настолько на виду, что рассмотреть и изучить их можно за два-три часа. А дальше начинается та самая экономическая стратегия про пальмы и сигары, за которую вы уже, вероятно, давно заплатили. И не раз. Это, впрочем, можно было сказать и про предыдущую игру, которая от оригинала отличалась в основном трехмерной графикой, но тогда мы были благодарны одному лишь факту, что серия вообще не скопытилась.

С другой стороны, играть сегодня в Tropico 3, когда в четвертой части можно продавать соль, как-то стыдновато. Партия засмеет! ■

ПОХОЖЕ НА: The Legend of Zelda, Diablo
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор:
Егор Антоненков

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

BASTION

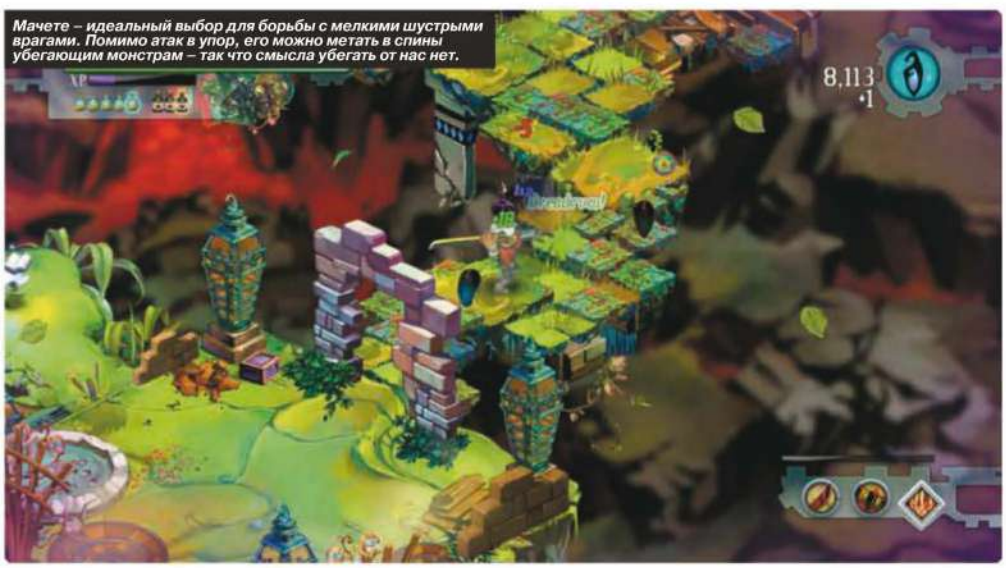
КРАСИВАЯ И УМНАЯ СКАЗКА ПРО СПАСЕНИЕ МИРА

- **ЖАНР:** Action/Role-Playing Game
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Warner Bros. Interactive Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** Supergiant Games
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта с 512Мб памяти и поддержкой Shader Model 2.0
- **ИНТЕРНЕТ:** supergiantgames.com

Такое скорое появление Bastion на ПК можно считать маленьким чудом: во время разработки студия Supergiant Games уверяла, что сфокусирована на Xbox 360, а о Windows-версии подумает как-нибудь потом. Обычно это значит, что порт будет готов через полгода (как это было с Braid), а то и год (Limbo). Bastion – счастливое исключение: 20 июля игра дебютировала в Xbox Live Arcade, а уже 16 августа – в Steam. Уже четвертый год Microsoft устраивает в Xbox Live Arcade летнюю акцию Summer of Arcade. Фактически, это фестиваль скачиваемых игр: пять недель, пять хитовых игр. В разные годы в рамках Summer of Arcade дебютировали сильнейшие проекты: Braid, Bionic Commando: Rearmed, Limbo, Shadow Complex, Lara Croft: Guardian of Light. Bastion – хедлайнер этого лета, большая важная инди-игра. И уже сейчас мы можем сыграть в нее на ПК.

МИР В ОПАСНОСТИ (ОПЯТЬ)

Мир игры настигла Катастрофа (Calamity), после которой он рассыпался на мелкие кусочки. Главный герой (The Kid) просыпается в своей кровати и обнаруживает, что он оказался на маленьком островке, который парит посреди пустоты. Но – странное дело – земля появляется прямо под его ногами, а значит, он может добраться до



Мачете – идеальный выбор для борьбы с мелкими шустрыми врагами. Помимо атак в упор, его можно метать в спины убегающим монстрам – так что смысла убегать от нас нет.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.5
СТАБИЛЬНОСТЬ	8.5

Красивейшая двухмерная графика, необычная подача истории, отсутствие лишних элементов в игровой механике.

Для максимального комфорта рекомендуется геймпад.

УНИКАЛЬНАЯ ИГРА. НЕ ПРОПУСТИТЕ.

8.5

очень хорошо

Герой любит поспать, а враги – потревожить сон. Большая ошибка с их стороны.

Бастиона (Bastion) – убежища, к которому стекается его народ в случае беды. Через пять минут игры мы прибываем в Бастион и обнаруживаем на его месте развалины, на которых сидит миролюбивый старик, – он-то и станет нашим первым другом. В этот момент сюжетная линия уходит в отставку и подменяет себя любимым мотивом 16-битных японских ролевых игр: собери немного одних энергетических кристаллов, потом немного других энергетических кристаллов и спаси мир.

В 2011 году за подобные сюжетные выходки принято бить линейкой по рукам, но Bastion – большое исключение. Дело в том, что наш каждый шаг комментирует рассказчик, которым и является старик из Бастиона, – его закадровый голос сопровождает нас на протяжении всего приключения. В результате игра превращается то ли в сказку, то ли в философский монолог, что придает ей совершенно необыкновенную атмосферу. Такая подача истории позволила Supergiant Games закрутить несколько дополнительных интриг: старик ведет повествование в прошедшем времени, но узнать, как давно происходили эти события, мы сможем только в самом конце – так же как и личность того, кому эту историю рассказывают. Bastion наглядно показывает, как правильная форма преображает даже самое избитое содержание. Впрочем, с выбором формы у Supergiant Games вообще нет проблем. Решив, что на одном закадровом повествовании далеко не уедешь, студия нарисовала весь игровой мир от руки – от и до. Вопрос целесообразности отпадает на десятой секунде игры: ничего подобного мы еще не видели. Здесь хочется жить.

УПРАВЛЕНИЕ НА PC

Игра предлагает две схемы управления. В первой за бег и прочую акробатику отвечает клавиатура, а боевые фокусы лежат на двух кнопках мыши. Вторая схема похожа Diablo – мы указываем мышью, куда герою идти и кого ему бить. Мы рекомендуем первый вариант – у Bastion сильная аркадная составляющая, а мышь не позволяет оперативно реагировать на смену боевой обстановки. Хотя и этот вариант уступает в удобстве геймпаду.

Кузница позволяет отвлечься от постоянных сражений и поразмышлять над выбором очередного апгрейда для кувалды или лука.

APERTURE SCIENCE В КОМАНДИРОВКЕ

Специально для ПК-версии Bastion разработчики подготовили пасхальное яйцо. Пройдите игру и начните новую в режиме New Game+, после чего отправляйтесь в арсенал. В списке навыков появится некий Gel Canister: с его помощью герой научится метать футуристические контейнеры, из которых вылезают сторожевые турели из Portal! Не стоит их бояться – в этот раз они на вашей стороне.

Это сейчас нам кажется, что герой бежит в пустоту – через пару шагов там появится земля, сокровища и, конечно же, монстры.

С помощью энергетического агрегата из центра композиции мы путешествуем по миру игры – совсем как в диких японских играх.

BASTION ЛЕГКО ПРИНЯТЬ ЗА DIABLO, НО ЭТО ВСЕ, ЧТО УГОДНО, КРОМЕ DIABLO.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Supergiant Games – это маленькая независимая студия (всего семь человек) из Калифорнии, основанная бывшими сотрудниками EA Los Angeles. Bastion – первая игра, работа над которой началась еще тогда, когда компании, собственно, и не было – в августе 2009-го ключевые лица «гигантов» все еще находились в Electronic Arts и уделяли собственному проекту лишь свободное время. В команде Supergiant Games есть и наш соотечественник Григорий Касавин, бывший главный редактор GameSpot и продюсер Red Alert 3. Именно он придумал историю Bastion.

СТРОГО ПО ДЕЛУ

Скриншоты и трейлеры Bastion ввели в заблуждение многих игроков. На профильных форумах можно найти много вопросов из серии «какая тут ролевая система», «сколько в игре классов» и «много ли здесь лута». Bastion легко принять за Diablo – изометрия, толпы монстров, сокровища – но это все, что угодно, кроме Diablo. Работа Supergiant Games ближе к двухмерным частям The Legend of Zelda.

И именно поэтому Bastion – отличная игра. Побоища один-против-всех, столь любимые нами по игре Blizzard, здесь есть, и их много. Но вместе с этим нас избавили от необходимости копаться в инвентаре, сидеть в раздумьях над деревьями навыков и по пять раз зачищать одну и ту же локацию, набирая опыт. Bastion не тратит наше время на чепуху. Шесть часов, которые длится игра, – это шесть часов именно игры, а не сопутствующей возни.

Еще одно отличие Bastion от Diablo – боевая система. У игры аркадные корни, поэтому здесь ценится ловкость рук: нам придется постоянно кружить вокруг врагов, чередовать перестрелки с ближним боем и быть предельно внимательными. Раскачаться и переть на врагов, как танк, не получится – Bastion устроена по-другому. Вместо этого мы выбираем оружие по вкусу, и уже исходя из своих предпочтений определяем стратегию поведения на поле боя. Здесь игра вновь экономит время: в Bastion всего 11 видов оружия, зато все они абсолютно разные. Между миссиями наш герой возвращается в Бастион, который постепенно обрастает новыми постройками. Самая полезная, конечно, кузница – в ней мы улучшаем свой арсенал: так, после пары апгрейдов мушкет начинает сеять смерть в промышленных масштабах. Если игра кажется слишком простой, активируйте пару идолов в местном храме – монстры моментально озвереют и окрепнут, но взамен вы будете получать больше очков опыта. И не забудьте забежать на перегонный завод – местные коктейли поднимают характеристики героя.

Помимо основных сюжетных миссий (суть каждой одинакова – найти энергетический кристалл), Bastion предлагает дополнительные задания на ловкость: стрельба по мишеням из лука, скоростное уничтожение врагов с помощью мачете, разрушение уровня кувалдой и другие – поставив рекорд, мы получаем апгрейды для оружия. В самом Бастионе можно активировать аркадные миссии на выживание – в них нам надо отбиваться от волн врагов, в то время как старец рассказывает историю одного из героев.

ЗАКРОЙ ЖУРНАЛ, КУПИ ИГРУ

Странное дело – из Bastion, казалось бы, выкинули все детали, а игра ничего не потеряла: после первого прохождения здесь сразу же предлагают начать заново (с уже собранным арсеналом) – ведь еще не все открыто и изведано. Отказаться невозможно – если Bastion действительно что-то и забрала у Diablo, так это способность приковать к экрану и не отпускать. ■

© 2011 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS и логотип EA SPORTS являются товарными знаками Electronic Arts Inc. Продукт официально лицензирован FIFA. © Название FIFA и логотип OLP являются объектами авторского права и товарными знаками FIFA. Все права защищены. Произведено Electronic Arts Inc. по лицензии. © The Football Association Premier League Limited 1996. Логотип Premier League Logo является товарным знаком Football Association Premier League Limited, а логотипы Premier League Club являются объектами авторского права и зарегистрированными товарными знаками соответствующих клубов. Все они использованы с разрешения их владельцев. Произведено по лицензии Football Association Premier League Limited. Лицензия, выданная Football Association Premier League Limited компании Electronic Arts, не подразумевает ни явно, ни косвенно какой-либо связи любого из игроков с данным продуктом или одобрения данного продукта любым из игроков. Все остальные торговые марки являются собственностью соответствующих владельцев. Все права защищены.

ПОХОЖЕ НА: Call of Juarez, El Matador
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночная игра, кооператив на 2-3 человека, мультиплеер до 4 человек

Автор: Илья Янович

CALL OF JUAREZ: КАРТЕЛЬ

ДЖИПЫ И АК-47 В КОВБОЙСКОМ ШУТЕРЕ

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Call of Juarez: The Cartel
- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Techland
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 8800
- **ИНТЕРНЕТ:** www.callofjuarez.ubi.com/the-cartel

Никто и никогда, видимо, доподлинно не узнает, почему удивительная студия Techland, выбившаяся в люди исключительно благодаря перекати-полю и штанам с бахромой, решила вдруг сменить всем своим героям ковбойские сапоги на пятидолларовые кроссовки, а пончо и жилетки – на яркие лос-анджелесские майки. «Картель» роднится с предыдущими частями только генами семьи МакКолл, револьверами и обезобразившимся движком Chrome (теперь – пятой версии). Не надо больше махать хлыстом и участвовать в глупых дуэлях – на этом хорошие новости, кажется, заканчиваются.

ПОЛУНОЧНЫЙ КОВБОЙ

Возможно, причина того, почему польские разработчики отказались в третий раз рисовать американские прерии XVIII века, лежит на поверхности. Надо только внимательнее приглядеться. Первые две части Call of Juarez – приятные экшены, занимательные истории, но довольно скверные вестерны. Они размеренные, тусклые и тягучие, как в фильмах Серджио Леоне. Что, конечно, здорово, но для игры про крутых ковбоев не слишком подходит – не хватает динамики.

То есть, положим, даже если в Bound in Blood случалась перестрелка на десять человек, протекала она слишком манерно, слишком аккуратно, в чем-то даже лениво (вокруг при этом, впрочем, могли полыхать сараи и давать залп десять пушек). Вся эта подчеркнутая сдержанность мило контрастировала с видеоигрой GUN, где неуемный главный герой, осатанев, резал глотки топором, простреливал по 3-4 вражеских тела за раз с неизвестной науке модели дробовика, до смерти загонял лошадей и хлестал виски с горла прямо в горячке боя.

У Techland на такое не хватало ухарской наглости, но она почему-то проснулась, стоило перевести часы на 2011 год, где вместо ржавых карабинов времен Гражданской войны – шум-

Кооператив в «Картеле» еще ничего, а вот кому может понадобиться обыкновенный мультиплеер, гадать не решимся.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 4.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 4.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 6.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0

Главный герой ведет себя, как Крутой Уокер, по-прежнему можно стрелять по-македонски.

Тесно и некрасиво, кат-сцены выполнены на любительском уровне, все перестрелки одинаково скучные, автомобильные эпизоды беспомощны.

В «КАРТЕЛЕ» ВСЕ ТО ХОРОШЕЕ, ЧТО РАНЬШЕ БЫЛО В CALL OF JUAREZ, КУДА-ТО ВЫВЕТРИЛОСЬ, А ВСЕ ПЛОХОЕ СТАЛО ТОЛЬКО ХУЖЕ.

5.0

посредственно

Когда выпадают автомобильные эпизоды, лучше сесть за руль: пассажиру с автоматом обычно скучнее.

«КАРТЕЛЬ» РОДНИТСЯ С ПРЕДЫДУЩИМИ ЧАСТЯМИ ТОЛЬКО ГЕНАМИ СЕМЬИ МАККОЛЛ, РЕВОЛЬВЕРАМИ И ОБЕЗОБРАЗИВШИМСЯ ДВИЖКОМ CHROME.

Если бы не стрельба с двух рук, «Картель» можно было бы принять за новую часть Code of Honor.

ные «Узи». То есть концептуально это, конечно, никакое уже не «За пригоршню долларов», а типовой ТВ-фильм про крутых полицейских. Жаль, что одной наглости мало для хорошего шутера.

ЛИМОНКА ВМЕСТО ДИНАМИТА

По трейлерам можно было решить, что все события «Картеля» происходят в каких-то городах-призраках, где, в общем-то, все то же самое, что и в предыдущих частях, только поеденное термитами. На деле же воссоединение с родными салунами происходит только к концу игры, а до этого придется часов восемь мотаться по таким местами, по каким, наверное, и мотаются обычно копы Лос-Анджелеса: от стрип-клуба до бедных районов на окраине. Но это обстоятельство как раз вызывает меньше всего вопросов. Потому что нет сомнений: в Techland сознательно бросились во весь этот гротескный фарс с мексиканскими наркоторговцами, уличными бандами, крикливыми политиканами и взбалмошными проститутками. Сценарным бэкграундом выступает, конечно, что-то страшное, случившееся во время войны во Вьетнаме (такие подробности тут, среди прочего, сообщают во время загрузок при помощи аудиозаписей), а каждый негр для должной импозантности таскает с собой не только любимый пистолет-пулемет, но и «Макаров». Главные герои подобраны на удивление удачно. Громила Бен МакКолл, далекий потомок священника Рея из оригинальной дилогии, полицейский-ветеран, с престарелой ухмылкой проламывает всем черепа, что ваш Чак Норрис лет двадцать назад. Ким Эванс из ФБР – красивая девушка, у которой, вообще-то, было трудное детство на улице, поэтому приходится орать на всех матом. А Эдди Гуэрра из отдела по борьбе с наркотиками – пижон и классическая Подозрительная Личность: азартный игрок, весь в долгах и наверняка где-то подворовывает вещдоки.

НИКОГДА НЕ ВОЗВРАЩАЙСЯ В ГЕТТО

Вообще-то ключевой герой, конечно, Бен, но эта троица легко может сообразить кооператив на троих, если у вас есть два друга-мазохиста. Потому что проваливается «Картель» там, где ждали меньше всего: тут совершенно неинтересно стрелять. Поляки почему-то спешно открестились ото всех тех жанровых побед, которых они достигли за семь лет кропотливой работы над собой. Выглядит и ощущается новая часть Call of Juarez на уровне среднего двадцатидолларового продукта CITY Interactive (которые «Морпех против Терроризма» и прочий ширпотреб). Неаккуратные и похожие друг на друга уровни, несбалансированное оружие (очередь из автомата на низком уровне сложности убивает противника только в половине случаев), скверная анимация и баллистика – и это только верхушка айсберга.

СМЕНА ОРИЕНТАЦИИ

CHANGE to WIN

Целых восемь лет до того, как взяться за компьютерные игры (с 1991 по 1999 год), студия Techland занималась исключительно разработкой и дистрибуцией софта. Впрочем, не бросали они свое первоначальное занятие и некоторое время после выхода дебютной игры, Crime Cities, и лишь год спустя с головой окунулись в разработку шутера Chrome. Что именно побудило их уйти в игровую индустрию – неизвестно, но вот обратные случаи, когда игровые студии начинают подхалтуривать где-то на стороне, в IT, встречаются нередко. Например, не так давно одно из старейших игровых издательств, Mindscape (подарившее миру, в числе прочего, варгейм Balance of Power), занялось домашними роботами. А в отечественной индустрии это вообще в порядке вещей. На сайте тех же авторов «Дальнобойщиков» вообще нет ни слова об играх, а минская студия VironIT, выпустившая стратегию «Безмолвие», несколько лет занимается чем попало, от веб-дизайна до интерактивных учебников по правилам дорожного движения.

В первый час, когда герои едут в лес сжигать посевы марихуаны, «Картель» вообще смахивает на какую-то неудачную модификацию. Каждые три минуты в ход идет элегантный постановочный прием «враги выбежали из-за деревьев прямо под нос», а сама хвойная панорама неуловимо напоминает незабвенную консольную игру Deadly Premonition, где никому не известные люди в меру своих скудных творческих и финансовых возможностей попытались изобразить «Твин Пикс». Описанный уровень, к слову, заканчивается тем, что вы изрисовываете камни причудливыми граффити – по сюжету таким образом планируется стравить между собой две мексиканские ОПГ.

СПЛОШНОЕ ВЕСЕЛЬЕ

Ближе к середине игра все-таки берет себя в руки, и на экране начинает происходить что-то гипотетически интересное. Копы штурмуют порт, протаранив врата на полном ходу, копы везут девицу за город, отстреливаясь от бандитских джипов, копы преследуют потенциального информатора, копы участвуют в спецоперации в ночном клубе. Если не обращать внимание на мутные кат-сцены, может показаться, что начался горячо ожидаемый шальной боевик. Только вот единственное изменение в дизайне заключается в том, что врагов становится больше (на заключительных уровнях – ЕЩЕ БОЛЬШЕ!), а механика, помимо скучнейших перестрелок, предполагает только два альтернативных мероприятия.

«Хуарез» на этот раз – это не человек, а лишь город. Который, к слову, не упоминается практически до самого конца.

Подозреваемых в кат-сценах герои любят пинать по очереди.

Первое – гонки: в кресле водителя обычно приходится следовать за кем-нибудь, лавируя в потоке трафика (Techland, если кто забыл, время от времени промышляют бюджетными гонками, но все еще не знают, что такое физика автомобиля), а на пассажирском сидении – отстреливаться от преследователей, что даже хуже, потому что создается впечатление, что как ты ни целься, все равно все закончится взрывом гангстерского транспорта в строго заданный момент. А второй фокус сохранился со времен Дикого Запада: нужно бежать от укрытия к укрытию, пока напарники берут огонь на себя.

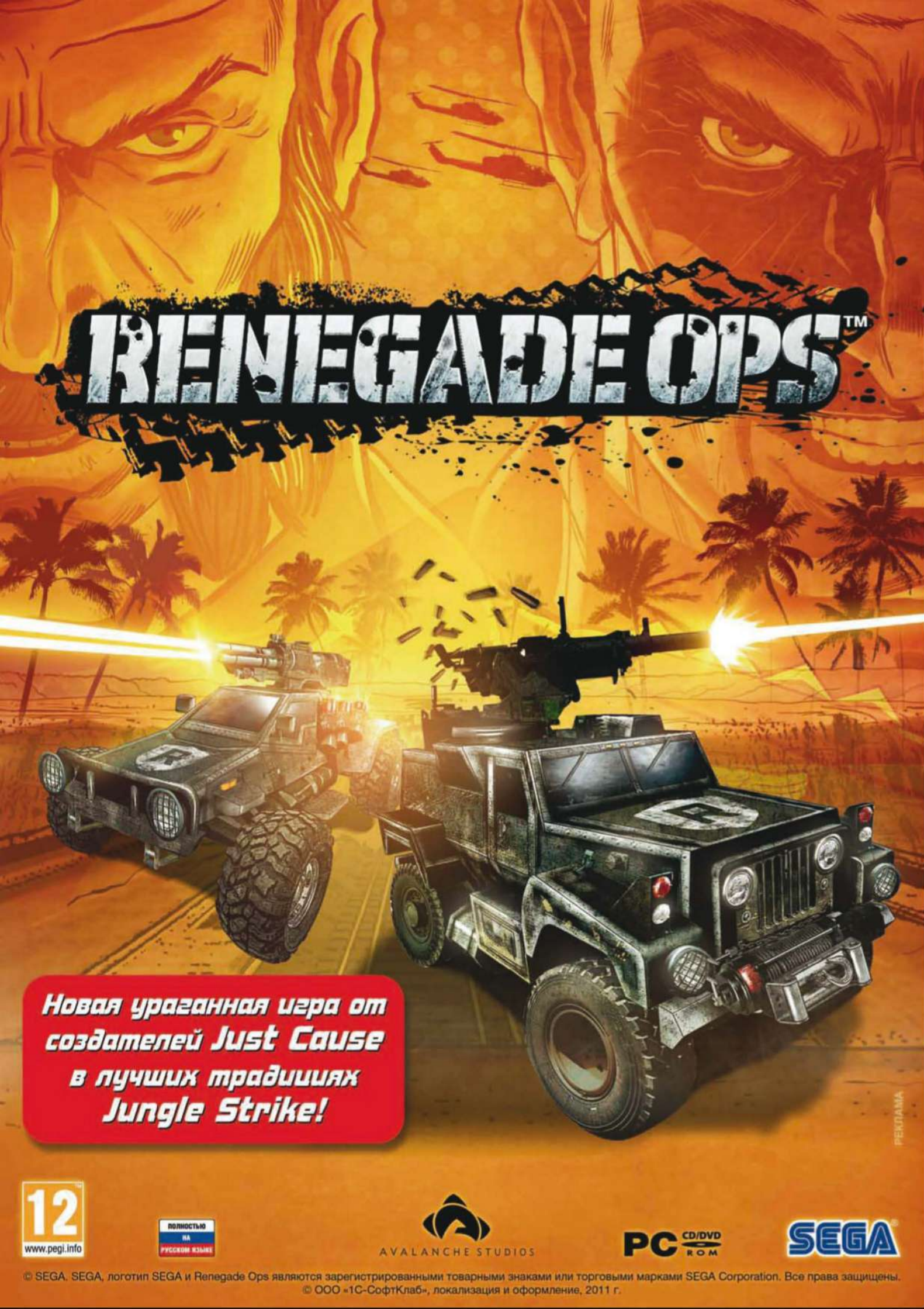
ОПАСНЫЕ СВЯЗИ

В «Картеле», к тому же, есть странные дополнительные задания вида «стащи кошелек по просьбе подружки, пока никто не видит» (выполняется нажатием одной кнопки), что вкупе с релизом Dead Island не оставляет сомнений: в Techland не сошли с ума, а экспериментируют. С сюжетами, с механиками и даже целыми эпохами. Трудно гадать, сделают ли они когда-нибудь еще один вестерн, но важно другое. Вам явно не составит труда проигнорировать еще один плохой шутер, а вот станут ли терпеть в Ubisoft? ■

Убив определенное количество врагов и войдя в пятисекундное slo-mo, МакКолл передразнивает предка, читая якобы отрывки из Библии, сдобренные парой матюгов. Идея хорошая, но на всю игру у него предусмотрено ровно две выдержки.

КАРЬЕРА ДЛЯ УБИЙЦЫ

Получить новое оружие в «Картеле» – непростая задача. Дело в том, что арсенал для миссии приходится подбирать в специальном лобби: два пистолета и что-то посерьезнее, вроде автомата или дробовика. Но ассортимент строго ограничен. Какие-то стволы выдают по достижении определенного уровня (прокачка здесь – штука совершенно бестолковая), какие-то – строго с заданной главы. Даже если вы каким-то чудом выгрызли снайперскую винтовку, самое удобное оружие в игре, просто подобрав ее у противника, ее отберут по окончании миссии – не положено! Дело тут не только в том, что, например, первые несколько часов игры приходится обходиться относительно слабым АК-47 (хотя учитывая, что первые уровни – самые слабые, из себя тут не выйдет только дзен-буддист). Просто от такого решения серьезно страдает динамика игры: в предыдущих частях вы каждые две минуты решали, какое оружие подобрать, в то время как пистолеты перегревались и ломались. Не определитесь с ходу – умрете. Здесь же хоть какой-то выбор появляется лишь к финалу.



© SEGA. SEGA, логотип SEGA и Renegade Ops являются зарегистрированными товарными знаками или торговыми марками SEGA Corporation. Все права защищены.
© ООО «1С-СофтКлаб», локализация и оформление, 2011 г.

ПОХОЖЕ НА: Age of Mythologies, Age of Empires III
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночная игра, кооперативный мультиплеер до 4 человек, MMORPG-функции торговли и чата.

Автор: Артур Морозов

AGE OF EMPIRES ONLINE

ЛЕГЕНДАРНЫЙ СТРАТЕГИЧЕСКИЙ СЕРИАЛ ОСВАИВАЕТ НОВЫЙ ФОРМАТ МОНЕТИЗАЦИИ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Age of Empires Online
ЖАНР: RTS
ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft Game Studios
РАЗРАБОТЧИК: Robot Entertainment/ Gas Powered Games
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: низкие, видеокарта с 128 Мб памяти
ИНТЕРНЕТ: ageofempiresonline.com

Рекламный ролик на официальном сайте помпезно величает Age of Empires Online «самой большой игрой в истории серии». В этом видео мультяшного вида древнегреческие воины, напоминающие персонажей комиксов и фильмов про Астерикса и Обеликса, громят поселение забавных египтян с комичными крупными носами, затем те собираются с силами – копают грядки, собирают морковку, науськивают боевых слонов – и, организовав войско эпического размера, наносят латинянам ответный удар.

Реклама почти не обманывает: боевые слоны в игре действительно есть, как есть в ней смешные греки и египтяне, однако великую армию созвать под знамена не получится при всем желании – как и в былые времена, максимальное число юнитов ограничено стопятьюдесятью. Кроме того, для выбора пока доступны только два народа – греки и египтяне. Скорое обновление добавит к ним еще один, пока неназванный (по-видимому, это будут кельты или персы), но, к примеру, в Age of Empires III изначально было шесть наций, а в ранних выпусках серии – и того больше. К тому же время действия игры ограничивается одной доисторической эпохой – хотя и с разделением на каменный, бронзовый и железный века, – в то время как в номерных выпусках сериала развитие доходило вплоть до эпохи промышленных пе-

Сражения практически не поддаются контролю, и сложно разобраться, что творится в этой кутерьме. Да, в общем, и не нужно. Буренка придерживается того же мнения.

Поселения лучше сразу ограждать заборами и сторожевыми башнями, хотя в случае вторжения крупной армии противника их прочности надолго не хватит.

реворотов. На этом фоне заявление о «самой большой игре серии» выглядит несколько преувеличенным.
Несмотря на то что в масштабах Age of Empires Online значительно уступает предыдущим частям, контента в нее заложено действительно много. В распоряжении игрока оказывается специальное столичное поселение, которое в лучших (или худших – в зависимости от вашего отношения к такого рода играм) традициях градостроительных Facebook-симуляторов необходимо всемерно развивать и застраивать. Деньги, опыт и необходимые для развития «очки Империи» зарабатываются выполнением заданий, которые щедро раздают NPC-верноподданные. В заданиях – максимально возможное для жанра RTS разнообразие: разведка карты и поиск сокровищ, спасение из плена высокопоставленных заложников и их транспортировка на кораблях, штурм укрепленного оазиса и его последующая оборона, защита святынь от набегающих волнами орд врагов. Так или иначе, почти всякая задача сводится к полному уничтожению живой силы и строений противника: процесс однообразный и мало изменившийся за десятилетия, но по-своему захватывающий. Награбленному и заработанному потом находится полезное применение в столице: предметы экипировки повышают характеристики уже существующих воинов и строений, имперские очки и очки опыта позволяют открыть новые виды зданий и юнитов. Иногда случается неудобная ситуация: в руки попадает редкий и ценный артефакт, но использовать его нельзя, потому что для этого необходим другой важный предмет, который, в свою очередь, надо покупать в магазине за Microsoft Points. Так игра напоминает об условности своей бесплатности и о необходимости платить деньги для достижения дальнейшего прогресса – и чем больше играешь, тем чаще и навязчивей она это делает.
Если без платных предметов еще можно обойтись в одиночных миссиях, то в мультиплеере – ядре любой стратегии в реальном времени – они критически важны. В битве игрока, не обладающего премиум-набором войск, с игроком, у которого он есть, неизбежно побеждает последний. Стоят такого рода наборы относительно недорого – около 100-200 рублей, – но необходимость совершения регулярных платежей в итоге может вылиться градостроителю в драматическую сумму. А без готовности к финансовым тратам играть в Age of Empires Online смысла, по большому счету, нет: здесь все упирается в развитие города и активное взаимодействие с онлайн-комьюнити, помимо сражений включающее также торговлю, общение в чате и путешествие друг к другу в гости с экскурсионными целями.
Можно предположить, что представляющая собой актуальный сплав из модных социальных технологий и ностальгического геймплея Age of Empires Online способна заинтересовать и увлечь игроков-новичков и казуалов; на это работает и визуальный стиль игры, коренным образом отличающийся от традиционного графического оформления серии, и простота и удобство, с которыми здесь все устроено. Однако игроки «со стажем» не смогут не заметить, что «ностальгический геймплей» морально устарел еще шесть лет назад, когда вышел третий выпуск сериала, а сетевые баталии, которые в детстве казались верхом совершенства, вообще-то лишены тактического элемента. Выигрывает тут не гений стратегии, а тот, у кого куплено больше технологий и кто быстрее стучит по горячим клавишам. На какое-то время с этим можно смириться – но надолго ли? ■

Вид на столичный город с высоты птичьего полета.

Вторжение боевых слонов всегда сулит крупные неприятности.

Древние египтяне не были категоричны в суждении о том, где место женщины. Она могла работать не только на кухне, но и, например, в каменоломне на добыче камня.

В режиме Defence of Crete (приобретается отдельно) необходимо защищать древние святыни от нескольких десятков накатывающих одна за другой орд противников.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0

Приятная и красивая графика, удобное управление и интерфейс, разветвленное древо технологий, исследование которого действительно служит стимулом для прохождения игры.

Однообразие, которое мало чем скрасишь, отсутствие глубины игрового процесса, игра не переведена на русский язык.

ВСЕ ТА ЖЕ AGE OF EMPIRES, КАКОЙ МЫ ЗНАЛИ ЕЕ ДЕСЯТЬ ЛЕТ НАЗАД, НО В НОВОЙ ЯРКОЙ ОБЛОЖКЕ И С НЕТРАДИЦИОННЫМ ПОДХОДОМ К МОНЕТИЗАЦИИ.

7.5
хорошо

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Age of Empires Online – совместная разработка Robot Entertainment и Gas Powered Games под патронажем Microsoft Game Studios. Robot Entertainment – это студия, сформированная из бывших сотрудников Ensemble Studios, создательницы оригинальных трех частей Age of Empires и Xbox-эксклюзива Halo Wars (в 2009 компания была закрыта владевшей ею Microsoft). Gas Powered Games – американская компания-ветеран, произведшая на свет первые две Dungeon Siege и Supreme Commander.

О СТАБИЛЬНОСТИ

Age of Empires Online молниеносно загружает миссии, не тормозит даже на слабых PC и в целом работает прекрасно. Но некоторые проблемы со стабильностью все же дали о себе знать: у автора этих строк несколько раз куда-то пропадали сейвы и ему дважды приходилось отстраивать собственную империю с нуля. Непонятно, проблема ли здесь в самой игре, сервисе Windows Live (где должны храниться сохранения) или в операционной системе Windows, но виновата так или иначе Microsoft.

ПОХОЖЕ НА: Populous, Black & White, Darwinia
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор:
Дмитрий Рубанов

ЖАНР: Strategy
ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft Entertainment
РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Montpellier
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: средние, видеокарта уровня GeForce 8800 или Radeon HD 3850
ИНТЕРНЕТ: from-dust.ubi.com

FROM DUST

ТРУДНО БЫТЬ БОГОМ?

Кусок обыкновенной гончарной глины – гораздо больше, чем просто липкая субстанция. В одних руках материал за считанные минуты может превратиться в красивую посуду. В других – в нечто куда менее пристойное. Примерно таким же потенциалом обладает From Dust. Французы Ubisoft Montpellier придумали «песочницу», где фантазия игрока куда важнее, чем сюжет, задания, графика и иже с ними.

Поселения возникают рядом с так называемыми тотемами – здоровыми изваяниями, напоминающими окаменелые огурцы.

О жанровой принадлежности From Dust можно спорить часами. Это и стратегия, и симулятор бога, и головоломка с терраформингом, и черт знает что еще. Самое удачное определение – «песочница». С первых уровней игрок попадает в замкнутую экосистему и получает в руки импровизированную лопатку. Свобода действия ограничена лишь законами физики, здравым смыслом и воображением.

LET MY PEOPLE GO

Во From Dust фактически нет сюжета. Драматургия находится примерно на уровне наиболее дурацких книжек про Лунтика. Короткие вступительные заставки на непонятном языке рассказывают о нелегкой судьбе безымянных аборигенов. Мало того что крокодил не ловится и не растет кокос, так еще и природа до кучи обрушила на несчастных папуасов весь свой гнев. Голодранцы, впрочем, оказываются вовсе не пальцем деланными. В первом же

ПЕРВОЕ ПЕРЕЖИТОЕ ЦУНАМИ И ПЕРВЫЙ ПОВЕРНУТЫЙ ВСПЯТЬ ПОТОК ЛАВЫ ОСТАВЛЯЮТ В ДУШЕ НЕИЗГЛАДИМЫЙ ОТПЕЧАТОК.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	8.0

Технологичная и стильная картинка; зрелищный терраформинг; десятки возможностей занять себя какой-нибудь глупостью.

Не каждому понравится основная идея игры – «развлеки себя сам»; Искусственный интеллект и управление далеки от идеала.

НЕСМОТРЯ НА ОЧЕВИДНЫЕ ПРОБЛЕМЫ НА УРОВНЕ ГЕЙМДИЗАЙНА, FROM DUST – ОДНО ИЗ САМЫХ ЯРКИХ ИГРОВЫХ ВПЕЧАТЛЕНИЙ УШЕДШЕГО ЛЕТА.

8.0
очень хорошо

Знакомьтесь, главный герой From Dust – скромный черный шарик.

Наглядная иллюстрация того, каким местом местный пролетариат строит деревни. Наверное, не надо объяснять, почему их шалаши вечно горят и разваливаются.

PC-ВЕРСИЯ

From Dust вышла на персональных компьютерах на три недели позже, чем на консолях. Задержка пошла игре на пользу. Поговаривают, что ранний релиз для Xbox 360 перегревал старые приставки и вообще работал крайне нестабильно. PC-версия автоматически выкачивает и устанавливает необходимые патчи, напрочь отказывается тормозить на средних системах и ведет себя крайне покладисто. Заметно улучшилась работа камеры. Если раньше игровой оператор знал только два положения – «очень низко» и «очень высоко», то теперь к ним прибавилось несколько промежуточных значений. Вот только жаль, что разработчики не добавили в компьютерную From Dust возможность менять угол обзора.

Игра свято чтит законы физики. Как только эта куча песка упадет в воду – по морской глади побегут волны.

ролике хитрые туземцы при помощи барабанов и адских плясок пробуждают некое божество в виде черного курсора мышки с длинным золотистым шлейфом. Это существо под руководством игрока, вроде как, должно привести племя далеких предков современного офисного планктона к коммунизму, счастью и бесплатным бананам по пятницам.

Основной игровой режим – кампания из 12 уровней. Каждый уровень – миниатюрный мир с сушей, островами, водоемами, реками и разнообразной растительностью. Могущественное божество умеет ловко манипулировать жидкостями и изменять ландшафт.

Цель каждый раз одна – провести паству из начальной точки к порталу, ведущему на следующую карту. Дорогу, как полагается, преграждают скалы, водоемы и потоки раскаленной магмы. Направление движения и методы обхода препятствий никто не навязывает. Хочется – осушайте реки, хочется – сооружайте мосты из песка.

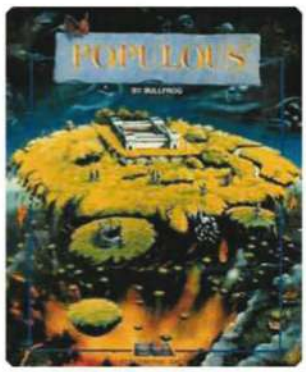
Чтобы портал открылся, аборигенам придется обжить несколько деревень рядом с огромными тотемами. Управлять людишками напрямую при этом нельзя. Можно лишь подтолкнуть их в соответствующем направлении, а траекторию они уж выберут сами. Последняя особенность игры спорна. Пути искусственного интеллекта, как известно, неисповедимы.

ОСТРОВ НЕВЕЗЕНИЯ

Выглядит From Dust потрясающе. И дело даже не в мощном движке. Сильнее всего впечатляет то, как физические объекты

СТАРШИЕ БОГИ

Идея From Dust не нова. Наделить игрока полномочиями божества впервые додумался Питер Молинье в стратегии Populous. Затем Молинье развил задумку в Black & White. Также по похожим принципам работает Darwinia, где основной целью является спасение виртуальной вселенной.



POPULUS

Populous вышла в далеком 1989 году. Игра получила восторженные оценки критиков. Отличительная черта Populous – возможность изменять ландшафт. В одном из интервью Питер Молинье обмолвился, что терраформинг появился в игре по одной простой причине – геймдизайнеру банально было лень проектировать уровни. До 2000 года вышло несколько сиквелов Populous, а совсем недавно появился ремейк для портативной консоли Nintendo DS.

BLACK & WHITE

Black & White – своеобразное переосмысление Populous. Несмотря на то что последняя представительница сериала вышла в 2006 году, «черно-белые» игры до сих пор считаются самыми известными и популярными симуляторами бога. В отличие от Populous, в Black & White у божества со временем формируется характер. Поступки игрока напрямую влияют на внешний вид так называемого существа – гигантского священного животного, которому поклоняются людишки.

DARWINIA

Darwinia вышла в 2005 году и стала победительницей в трех номинациях на фестивале Independent Games. Darwinia оформлена примитивно даже по меркам проектов 6-летней давности. Все объекты схематичны, графика предельно упрощена. По сюжету пользователь попадает в виртуальный мир, который живет по собственным законам и который атакует вирус из Интернета. Игроку поручается миссия по спасению Дарвиниии и населяющих ее дарвинианцев.

Из-за причуд управления сделать тоненький мостик из малюсенькой кучки земли можно только с нескольких попыток.

ЧЕМ МЕНЬШЕ ДЕНЕГ ВКЛАДЫВАЕТ В ИГРУ ИЗДАТЕЛЬ, ТЕМ БОЛЬШЕ ТВОРЧЕСКОЙ СВОБОДЫ У РАЗРАБОТЧИКОВ.

ЭРИК ШАЙИ, ИДЕОЛОГ FROM DUST.

Ирония судьбы: в конце каждого уровня богоспасаемых туземцев ждет портал, который ведет к еще большим неприятностям.

Временами игра выглядит не хуже, чем какой-нибудь фильм-катастрофа. Происходящее, разумеется, сопровождается битьем в барабаны и отчаянными визгами.

взаимодействуют друг с другом. Вода точит камень, лава остывает и превращается в горную породу, сухой песок при контакте с влагой покрывается зеленью. Результат – стопроцентное погружение в игру.

Но внешнее великолепие обманчиво. Каждый из 12 игровых миров обязательно опаснее предыдущего. Один буквально полыхает в огне лесных пожаров, другой захлебывается в лаве, третий регулярно разбивается о девятый вал высотой в пару сотен метров. Выжить в таких условиях непросто, но возможно. По картам раскиданы валуны со спасительными оберегами. Как только туземец подбирает и приносит реликвию в родную деревню, поселению не страшны ни лава, ни цунами.

Тотемы тоже обладают полезными свойствами и дают бонусы. Одни – на какое-то время тушат пожары. Другие – осушают водоемы. Обольщаться, правда, не стоит – за время действия бонусов незадачливые человечки едва успевают пробежать пару сотен метров.

Увы, на последних этапах насладиться игрой мешает неадекватное управление. Вместо песка божественная рука зачерпывает воду, вместо воды – песок. Курсор порой пропадает в скалах и возвышениях. Когда счет идет на секунды, подобные фокусы больно бьют по нервам.

ИНТЕРЕСНЫЕ ФАКТЫ О FROM DUST

1. Разработка игры стартовала в 2005 году. Первоначальная численность команды – три человека.
2. From Dust не продается на физических носителях и не имеет российского издателя. Легально игру можно купить только в цифровых сервисах вроде Steam и UbiShop.
3. Рабочее название игры – Project Dust. О переименовании сотрудники Ubisoft объявили на прошлогодней GamesCom.
4. Технология моделирования динамики жидкостей в игре разработана Джо Стамом из Nvidia и французским государственным институтом исследований по информатике и автоматике.
5. Количество кадров в секунду в From Dust искусственно ограничено цифрой 30, а назойливая DRM-защита требует постоянного подключения к Интернету.

ИСПЫТАНИЯ НА ПРОЧНОСТЬ

После прохождения кампании становятся доступны «Испытания». Сюда разработчики включили уровни, которые по тем или иным причинам не вошли в основной режим. И надо сказать, что многие «Испытания» намного интереснее, чем монотонное путешествие из точки «А» в точку «Б» с сопутствующими природными катаклизмами.

Скажем, на одной из карт необходимо развернуть поток лавы в сторону от поселения при помощи взрывчатки растительного происхождения. В такие моменты чувствуешь себя специалистом по спецэффектам, которому разрешили взаправду подорвать половину тропического острова. На другой карте придется смыть со скалы нерасторопного туземца, чтобы тот успел доставить в деревню защитный тотем. К разгадке головоломки в большинстве случаев вряд ли удается прийти с первой попытки. Зато восторг от правильного решения трудно описать словами. Иначе говоря, From Dust не может не понравиться. Первое пережитое цунами и первый повернутый вспять поток лавы оставляют в душе неизгладимый отпечаток. Проблема в другом – сотрудники Ubisoft Montpellier придумали гениальную концепцию, но за шесть лет разработки так и не сообразили, как грамотно соорудить из нее то, что принято называть компьютерной игрой. Возиться с водой, песком и лавой, бесспорно, увлекательно и интересно, но неплохо было бы дать игрокам мотивацию посерьезнее, чем «развлеки себя сам». Хотя, чего уж жаловаться: за игру просят скромные, по западным меркам, 15 долларов. ■

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Эрик Шайи

Мишель Ансель

Ubisoft Montpellier основана в 1995 году и расположена в городке Монпелье на юге Франции. Ключевой фигурой в компании считается Мишель Ансель – человек, который придумал Рэймена, Джэйд из Beyond Good & Evil и знаменитых орущих кроликов. К From Dust мсье Ансель отношения, правда, почти не имеет. Разработкой игры руководил другой талантливый геймдизайнер – Эрик Шайи, создатель популярных в прошлом веке Another World и Flashback. По словам Шайи, идея From Dust возникла у него во время авиаперелета вблизи действующего вулкана на острове Вануату в 1999 году. Следующими проектами Ubisoft Montpellier должны стать Beyond Good & Evil 2 и игра по мотивам мультика «Приключения Тинтина».

РЕКЛАМА

JBL
by HARMAN

ГОЛОС ВАШЕГО iPad!

JBL OnBeat™ – акустическая система для iPad
Море отличного звука с любого iOS-совместимого устройства

Представляем вашему вниманию очередную новинку от JBL – док-станцию OnBeat, благодаря которой iPod, iPhone или iPad окажутся в самом центре всеобщего внимания! Конструкция OnBeat предполагает несколько вариантов расположения iPod/iPhone – с помощью поворотного док-разъема можно разместить устройство как вертикально, так и горизонтально. Наличие ИК-пульта дистанционного управления предоставит вам абсолютный контроль над воспроизведением музыки и видео, а его способность заряжать ваш любимый гаджет надолго продлит его работу!

Сделано для
iPod iPhone iPad

MMS

За информацией о ближайшем дилере продукции JBL в России обращайтесь – ЗАО «Фирма «ММС». Тел.: +7 (495) 788 1700; www.mms.ru; e-mail: mms@mms.ru. Розничная торговля в интернет-магазине www.harmanshop.ru. Тел.: +7 (495) 788 4525; +7 (495) 788 4524. Телефон «Горячей линии» Службы Технической Поддержки – 8-800-333-0323 (звонок по России бесплатный).

© 2011 Harman International Industries, Incorporated. Все права защищены. JBL – торговая марка Harman International Industries, Incorporated, зарегистрированная в США и/или других странах. JBL OnBeat – торговая марка Harman International Industries, Incorporated. iPhone, iPod и iPad – торговые марки Apple Inc., зарегистрированные в США и/или других странах. iPad в комплект поставки не входит. «Сделано для iPod», «Сделано для iPhone» и «Сделано для iPad» означает, что аксессуар был изготовлен специально для iPod, iPhone или iPad, и был сертифицирован в соответствии со стандартами Apple. Apple не несет ответственности за работу данного устройства или соблюдения правил безопасности и регулятивных норм. Особенности, характеристики и внешний вид могут быть изменены без предварительного уведомления.

HARMAN

www.harman-home.ru

ПОХОЖЕ НА: Another World, Heart of Darkness, Oddworld, Knytt Stories
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор: Егор Антоненков

Играя в Limbo, вы быстро привыкнете к подобным картинам.

LIMBO

ОДНА ИЗ ЛУЧШИХ ИНДИ-ИГР ПРОШЛОГО ГОДА – ТЕПЕРЬ И НА ПК

- **ЖАНР:** Platformer/Horror
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Playdead
- **РАЗРАБОТЧИК:** Playdead
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, любая видеокарта последних пяти лет с поддержкой Shader Model 3.0
- **ИНТЕРНЕТ:** http://limbogame.org/

Limbo появилась в Xbox Live Arcade в июле 2010 и ползла до ПК больше года по вполне понятным причинам: столь любимая нами платформа все еще остается дикой, и игры здесь качают из торрентов. Студия Playdead перестраховалась, причем очень успешно – только за 2010 год консольная Limbo принесла компании 7,5 миллиона долларов. Теперь, с приходом игры на ПК, беспокоиться о пиратстве незачем – за спиной уже есть мешок денег, а впереди – радужная перспектива его увеличить.

По большому счету, Limbo уже сейчас можно добавить в список лучших ПК-игр 2011 – собрав все возможные награды в версии для Xbox, игра имеет неплохие шансы провернуть подобное и у нас.

ЕЖИК В ТУМАНЕ

«Желая узнать судьбу своей сестры, мальчик входит в лимб», – вот и все,

Местные жители похожи на главного героя и сначала кажутся друзьями. Это большое заблуждение.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.5
ГРАФИКА	8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	9.0

Смелое визуальное решение, непрерывное повествование, множество трактовок сюжета.

Есть несколько неудачных пазлов. Некоторым игрокам Limbo покажется слишком короткой.

ЭТО ШИКАРНЫЙ ИНДИ-ПЛАТФОРМЕР – ТЕПЕРЬ BRAID МОЖЕТ СПОКОЙНО УХОДИТЬ НА ПЕНСИЮ.

9.0

великолепно

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Хотя копенгагенская студия Playdead была основана еще в 2006 году, Limbo – ее первый проект. Еще будучи сотрудником IO Interactive (Hitman, Kane & Lynch, Mini Ninjas), будущий основатель компании Арнт Дженсен (Arnt Jensen) с 2004 года в свободное время работал над собственной игрой. Окончательно устав от корпоративных ограничений, Арнт подался в инди, где и доказал, что небольшие команды (в Playdead всего 15 человек) вполне могут добиться большого успеха.

Как и многие герои платформеров, мальчик совсем не умеет плавать.

что Limbo рассказывает о себе. Главный герой – маленький паренек в шортах – приходит в себя посреди леса. Все, что будет дальше – это беспрерывное приключение без роликов, диалогов и прочего псевдокинематографа. Кроме леса мальчик посетит деревню странных детей-аборигенов, пещеру, город, фабрику и еще кучу других локаций.

Если подойти к Limbo формально, то в игре не найти никакого волшебства – это просто платформер с умными пазлами, завязанными на физике. Пытаться оценить эту игру беспристрастно попросту невозможно – каждую секунду Limbo обращается к чему-то личному.

ФИГУРА УМОЛЧАНИЯ

На протяжении всей игры Limbo молчит и никак не комментирует происходящее, оставляя нам простор для фантазии. Вся история разворачивается прямо на наших глазах единым повествованием. Внутренне мы еще можем почувствовать отдельные эпизоды (вот битва с пауком, а вот путешествие по городу – и так далее), но Limbo никак их не отмечает. Это усиливает эффект от происходящего на экране: когда важным событиям не предшествуют зловещие ролики на движке, а над монстрами не светится надпись «BOSS», игра затягивает в себя с головой.

Вдобавок мы начинаем задавать молчаливой игре вопросы – и тут же пытаемся отвечать на них, теряясь в догадках. Как мальчик здесь оказался? Какую связь это место имеет с католическим лимбом (местом между раем и адом)? Если имеет, то значит ли это, что главный герой мертв? И почему он так жестоко расправляется со своими врагами, будучи ребенком?

Даже получаса игры хватит, чтобы голова заполнилась сотней предположений. В этом плане особенно показательна концовка Limbo – посмотрите, сколько роликов выдает YouTube по запросу «limbo ending explanation». Свою версию происходящего изложили даже анонимусы с 4chan, утверждая, что мальчик попал в лимб из-за того, что он «слишком много болтал» – и самое забавное, что Limbo никак не отрицает даже подобный бред.

ВСЕ ПРАВИЛЬНО СДЕЛАЛ

Но даже если мы отбросим загадочный ореол, который окружает игру, она не станет хуже. Это отличный платформер, сделанный с явной оглядкой на классику 90-х: Another World, Flashback, Oddworld и, конечно же, Heart of Darkness.

Игра развлекает каждую минуту, постоянно чередует фокусы и удивляет – четыре часа пролетают незаметно. За это время мы успеваем оторвать все лапки настырному пауку, побегать от аборигенов, превратиться в зомби, прокатиться на повозке, походить по потолку, а под конец начать крутить целый мир вокруг себя.

Периодически Limbo подкидывает небольшие пазлы. Сложность загадок – идеальная: здесь мало что решается с первого подхода, но как только ты сдаешься и подсматриваешь решение на YouTube, сразу начинаешь жалеть – куда спешил?

При выборе графического решения игры студия Playdead отказалась от цвета – Limbo от и до состоит из оттенков серого. Вместо ярких красок – умелая игра со светом, тенью и силуэтами героев. Результат? Limbo постоянно держит в напряжении, периодически пугает и вообще прикидывается двухмерным «Сайлент Хиллом». Давно ли вас пугали двухмерные платформеры про мальчиков в шортах?

В конечном счете у Playdead получилась разнообразная и на удивление гармоничная игра. Limbo нашла баланс между высоколобым инди-проектом с претензией на искусство и веселым развлечением на пару вечеров – это редкое качество для нашей индустрии. Знакомство обязательно – это первый действительно важный инди-платформер со времен Braid. ■

УПРАВЛЕНИЕ НА PC

Хотя Limbo и пришла с Xbox 360, проблем с управлением здесь нет: в игре вам понадобятся всего пять клавиш – стрелки для акробатики и Ctrl для взаимодействия с окружающим миром. Геймпад совершенно не обязателен – главный герой отзывчив и с клавиатурой.

ЛИМБ

Католицизм определяет лимб как место, где находятся души, не попавшие в рай, чистилище или ад. В лимб отправляются добродетельные люди, по определенным причинам не принявшие христианство – например, некрещеные младенцы или язычники, жившие до рождения Христа. В «Божественной комедии» Данте Алигьери лимб отнесен к первому кругу ада. Limbo не уточняет, является ли мир игры лимбом в католическом понимании, или же это некая вселенная под названием Лимбо.

Все неловкие движения заканчиваются мгновенной смертью, которую игра смакует во всех деталях, как будто мы смотрим какую-нибудь «Пилу».

Игра то и дело заставляет нас тревожить мертвых.

ПОХОЖЕ НА: DeathSpank, DeathSpank: Thongs of Virtue, Bard's Tale
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, кооперативный на 2 игрока (на том же компьютере со вторым контроллером)

Автор: Денис Кублицкий

Скучает DeathSpank, скучает игрок, скучает рецензент. И только разработчики, наверное, веселятся и считают деньги.

Экшен в The Baconing ничуть не скучнее, чем в DeathSpank. А хотелось бы, чтобы за прошедший год он стал гораздо веселее.

THE BACONING

DEATHSPANK, ДУБЛЬ ТРИ. ЭПОПЕЯ СО СПАСИТЕЛЕМ УГНЕТЕННЫХ УЖ СЛИШКОМ ЗАТЯНУЛАСЬ.

ЖАНР: Action/Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: Hothead Games
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: средние, видеокарта уровня GeForce 6800 Ultra или Radeon X1900GT
ИНТЕРНЕТ: www.thebaconing.com

С выходом Thongs of Virtue находчивые канадцы показали, что в одну реку можно войти дважды. Хотя игра практически не отличалась от предыдущей, после сравнительно короткой DeathSpank хотелось добавки. Сейчас – уже нет. Несмотря на смену названия, The Baconing в лучшем случае заслуживает звания аддона к DeathSpank. Вообще же это, скорее, чрезмерно наглый DLC.

ИЗ ТУАЛЕТНОЙ КАБИНКИ

Изменения даже по сравнению с оригинальной игрой ничтожны: авторы якобы учли претензии игроков к однообразию геймплея и обучили героя нескольким новым приемам, которые все равно не пригодятся. Как и раньше, связка блок-удар позволяет пройти игру с закрытыми глазами. В Hothead уделили внимание жалобам на чрезмерную простоту предыдущих игр сериала – и теперь доступно аж четыре уровня сложности, причем максимальный, Insane, при первом прохождении заблокирован. Они всерьез надеются, что у кого-то хватит терпения осилить The Baconing дважды? Это уж точно самая смешная в игре шутка. Все остальные попытки сострить так или иначе скатываются к туалетному юмору – если подобные «гэги» в DeathSpank были разбавлены стебом над штампами жанра, здесь они льются нескончаемым потоком. Воскрешения у отхожего места? Право, герой DeathSpank, в очередной раз подтягивающий трусы, вызывает только лютую ненависть.

(ИЗ)ЛИШНИЙ ВЫХОД НА БИС

Вот уж действительно – лучше быстро сгореть, чем долго тлеть и умирать старым и больным. Хотя сам протагонист на покой пока не собирается, ему самое место в доме престарелых. Размноженные под потертую копирку шутки о сиротах, спасении мира и кибер-орках утомляют в первые же пару часов игры, а монотонный спинномозговой геймплей усыпляет лучше любого снотворного. Возможно, Hothead Games сделает какие-то выводы и не превратит сериал в «Петьку и Василь Иваныча», но надежды мало – пока игроки готовы платить $15 за очередной кусок американского пирога, разработчики вряд ли решатся изменить что-то, кроме начинки. А она, простите, начинает дурно пахнуть.

P.S. Краткая версия рецензии: создатель DeathSpank, Рон Гилберт (Ron Gilbert), покинул Hothead Games в прошлом году. ■

ГЕРОЙ DEATHSPANK, В ОЧЕРЕДНОЙ РАЗ ПОДТЯГИВАЮЩИЙ ТРУСЫ, ВЫЗЫВАЕТ ТОЛЬКО ЛЮТУЮ НЕНАВИСТЬ.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	6.0
ГРАФИКА	7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	5.0

The Baconing не хуже, чем DeathSpank, но выпускать ту же игру в третий раз – перебор.

Мизерное количество изменений по сравнению с предыдущими частями, куча самоповторов и визитная карточка сериала – тупой туалетный юмор.

ТО ЖЕ САМОЕ, ЧТО И ДВЕ ПРЕДЫДУЩИЕ ИГРЫ СЕРИАЛА DEATHSPANK. СТРОГО ДЛЯ ФАНАТОВ.

6.5
нормально

PC-ВЕРСИЯ

С технической стороны игра вышла сырой – люди на форумах жалуются на вылеты, поврежденные сохраненки и прочие неполадки. Занятный факт: в качестве рекомендуемых видеокарт на страничке игры на Steam заявлены GF 6800 Ultra и Radeon 1900GT. После запуска игры на последней (антикварный экземпляр от Sapphire как раз подвернулся под руку) с самыми последними драйверами от ATI/AMD для данной модели, взору предстали «битые» текстуры – играть в таком виде было попросту невозможно. Системные требования The Baconing явно выше указанных.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

В этом году канадская Hothead Games отметила пятилетие. На счету сравнительно молодой студии уже куча игр: сериальная экшен-адвенчура Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness, основанная на веб-комиксах Penny Arcade (вышло два эпизода), три серии идиотически-героической DeathSpank и Swarm (www.swarmites.com), напоминающая давнишнюю Lemmings и на PC пока не вышедшая. Иронично – единственный необычный проект компании доступен только на консолях. Петицию написать, что ли?

6 номеров **564 руб.**
13 номеров **1105 руб.**

6 номеров **785 руб.**
12 номеров **1420 руб.**

6 номеров **1110 руб.**
12 номеров **2016 руб.**

6 номеров **810 руб.**
12 номеров **1470 руб.**

6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2200 руб.**

6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2310 руб.**

6 номеров **900 руб.**
12 номеров **1720 руб.**

6 номеров **1300 руб.**
12 номеров **2300 руб.**

ПОДПИШИСЬ!

shop.glc.ru

ВЫГОДА + ГАРАНТИЯ

Редакционная подписка без посредников – это гарантия получения важного для Вас журнала и экономия до 40% от розничной цены в киоске

8-800-200-3-999

6 номеров **1130 руб.**
12 номеров **2060 руб.**

6 номеров **890 руб.**
12 номеров **1630 руб.**

6 номеров **630 руб.**
12 номеров **1130 руб.**

6 номеров **765 руб.**
12 номеров **1380 руб.**

6 номеров **960 руб.**
12 номеров **1740 руб.**

6 номеров **1300 руб.**
12 номеров **2300 руб.**

3 номера **630 руб.**
6 номеров **1140 руб.**

6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2200 руб.**

6 номеров **2205 руб.**
12 номеров **3890 руб.**

6 номеров **2150 руб.**
12 номеров **3930 руб.**

6 номеров **2178 руб.**
12 номеров **3960 руб.**

(game)land
МЕДИА ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ

ЗАЛ СЛАВЫ

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

Игры, получившие награду «Золотой кулер», надолго остаются на страницах журнала. Они попадают сюда, в «Зал славы». Верхнюю часть страницы занимают главные блокбастеры года, а под ними список хитов поскромнее – сюда попадают все прочие проекты с «кулерами». «Зал славы» обновляется каждый номер, поэтому здесь остаются только лучшие, самые интересные и свежие игры.

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

РАЗРАБОТЧИК: Eidos Montreal
ИЗДАТЕЛЬ: Новый Диск
ИНТЕРНЕТ: www.deusex.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 09(93)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.5

Формула Deus Ex теперь практически избавлена от недостатков, а заодно обогащена оригинальными находками и современной графикой. Это игра, достойная каждой секунды из одиннадцати лет ожидания. Свобода выбора пьянит, не дает оторваться от экрана и заставляет немедленно начать новую игру сразу после окончания финальных титров.

DEAD ISLAND

РАЗРАБОТЧИК: Techland
ИЗДАТЕЛЬ: Акелла
ИНТЕРНЕТ: www.deadisland.deepsilver.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 10(94)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

Лучший зомби-экшен по ту сторону Left 4 Dead. После такого можно закрывать тему живых мертвецов как минимум на несколько лет.

DRIVER: SAN FRANCISCO

РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Reflections
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: driver-thegame.ubi.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 10(94)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Модернизация сериала прошла успешно и превратила его в игру для всех и каждого – кроме тех, кто морщится при упоминании слова «аркада».

FIFA 12

РАЗРАБОТЧИК: Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: www.ea.com/uk/football

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 10(94)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Обновленная физика, улучшенный дриблинг, новая механика игры в обороне. Отныне FIFA умнее и тактичнее, это лучшая на сегодня игра про футбол.

FABLE 3

РАЗРАБОТЧИК: Lionhead Studios
ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
ИНТЕРНЕТ: www.lionhead.com/fable/fableIII

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 07(91)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

Питер Молинье выполнил почти все свои обещания: избавился от интерфейса и рассказал притчу про революцию и непростую жизнь политика.

ВЕДЬМАК 2: УБИЙЦЫ КОРОЛЕЙ

РАЗРАБОТЧИК: CD Projekt RED
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: www.witcher2.ru

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 07(91)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

Мир, созданный польскими умельцами во втором «Ведьмаке», настолько хорош и упоителен, что этой игре и ее создателям можно простить многое.

НОВЫЙ ХИТ

РАЗРАБОТЧИК: Focus Home Interactive
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: www.thenextbig-game.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06(90)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

Лучшая работа студии и достойный продолжатель дела Runaway, который избавился от массы мелочей, раздражавших в прошлой игре.

PORTAL 2

РАЗРАБОТЧИК: Valve
ИЗДАТЕЛЬ: Бука
ИНТЕРНЕТ: www.thinkwithportals.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06(90)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 10

Отличный сюжет, умные диалоги, изысканные головоломки, великолепный режим совместной игры – в Valve сделали идеальное продолжение гениальной игры, шедевр. Но другого мы и не ждали. Сразу же после финальных титров игру хочется пройти заново, а потом опять, и опять, и опять...

CRYSIS 2

РАЗРАБОТЧИК: Crytek
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: www.ea.com/games/crysis-2

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05(89)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Великолепная графика, невероятная насыщенность действием, достойный ИИ, аутентичный Нью-Йорк. Удивительно, но недочетов почти нет – разве что сюжет мог бы быть поинтереснее, а одиночная кампания – подлиннее. Блестящая работа над ошибками, идеальный блокбастер.

SUPER STREET FIGHTER IV: ARCADE EDITION

РАЗРАБОТЧИК: Capcom
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: games.1c.ru/ssf4_ae

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 09(93)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Лучшая и самая полная версия Street Fighter IV, обязательная к покупке всем, кто хоть немного интересуется файтингами.

DIRT 3

РАЗРАБОТЧИК: Codemasters
ИЗДАТЕЛЬ: Codemasters
ИНТЕРНЕТ: www.dirt3game.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 07(91)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Видно, что каждая деталь игры была тщательно продумана, и из-за этого Dirt 3 легко записать в пантеон лучших гоночных игр планеты.

DUKE NUKEM FOREVER

РАЗРАБОТЧИК: Gearbox Software
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: www.dukenukemforever.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 07(91)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

Игра-легенда, которая лишь немного опоздала на праздник жизни. Ни на секунду не покидает ощущение, что играешь в старый и давно любимый шутер.

ASSASSIN'S CREED: БРАТСТВО КРОВИ

РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Montreal
ИЗДАТЕЛЬ: Акелла
ИНТЕРНЕТ: assassinscreed.uk.ubi.com/brotherhood

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05(89)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

Это Assassin's Creed 2.5 – в хорошем смысле. Лучшие моменты второй части размножены и доведены до ума, впервые в серии появляется мультиплеер.

THE SIMS MEDIEVAL

РАЗРАБОТЧИК: Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: http://www.ea.com/the-sims-medieval

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05(89)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

В кои-то веки – новая часть сериала, а не очередное тематическое дополнение, к тому же переполненная действительно оригинальными идеями.

RIFT: PLANES OF TELARA

РАЗРАБОТЧИК: Trion Worlds
ИЗДАТЕЛЬ: Trion Worlds
ИНТЕРНЕТ: www.riftgame.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05(89)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

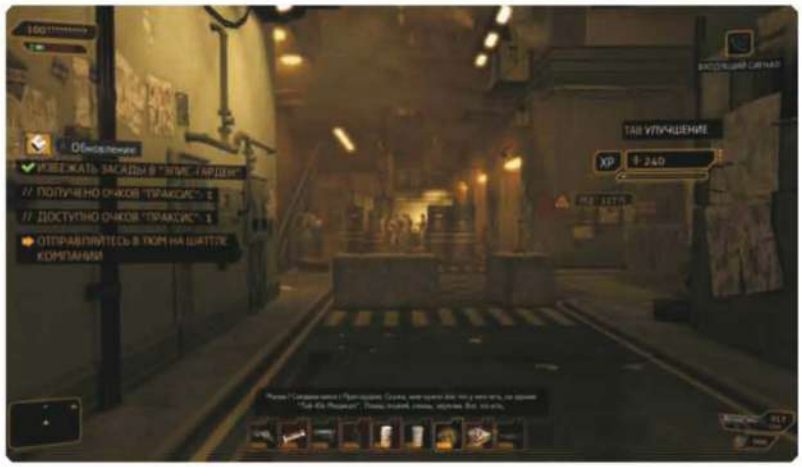
Интересная система прокачки и приятная графика гарантируют, что Rift не будет влачить маргинальное существование.

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

ЦЕНА 599 РУБ.

- **ЖАНР:** RPG
- **РАЗРАБОТЧИК:** Eidos Montreal
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Square Enix
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Новый Диск
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** nd.ru/catalog/products/deusexhuman-revolution
- **ОЦЕНКА В РЕЦЕНЗИИ:** 9,5



Уже сейчас можно сказать, что Deus Ex: Human Revolution оправдала все ожидания игроков и разочаровала разве что непривычных к умному сюжету и неторопливому геймплею. Проходить эту игру нужно как можно медленнее, внимательно слушая диалоги случайных встречных, читая все попадающиеся под руку газеты и книжки, взламывая чужие компьютеры и копаясь в почте и, конечно же, сопоставляя и хорошо обдумывая полученные сведения. Пробежать галопом ее тоже можно, но тогда Human Revolution покажется обыкновенной, технически устаревшей RPG, хуже, чем Mass Effect. Прелесть игры заключается в сеттинге, в придуманном разработчиками мире, куда нужно погрузиться самому. В отдаленном будущем людей модифицируют имплантатами, которые отторгаются организмом и вызывают невыносимую боль. Мотив и те вопросы, которые поднимают разработчики, напоминают «Призрака в доспехах». Сам же сюжет похож на Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty – интригой («Дженсен, все врут») и теориями заговора. От культового оригинала – вариативность (в стиле Джона Рембо всех перестрелять или, взломав компьютер, натравить на вражеских солдат вражеских же роботов?) и ролевая модель. От нас – высокая оценка и рекомендация к покупке.

ОТЕЧЕСТВЕННОЕ ИЗДАНИЕ

Deus Ex: Human Revolution – лучшая и вместе с тем худшая локализация последнего времени. Тут отвратительная озвучка. Засветившегося в Duke Nukem: Forever Шрека, конечно, нет, зато есть Альф, голосом которого разговаривают охранники (для нас, впрочем, это не недостаток). Большинство второстепенных персонажей слушать невозможно – так плохо, по сравнению с оригиналом, они озвучены. В роль попадает лишь каждый пятый, почти все дублеры почему-то читают текст очень медленно, некоторых приходится «проматывать», лишь бы не слышать – речь идет о матери Меган и о негритянке из первой миссии, которая, узнав о гибели мужа, закатывает истерику (в этот момент очень хочется закатить истерику в ответ). Остальные персонажи озвучены получше, но ненамного. В русской версии неплохо звучат Притчард и Шариф (адаптацию имени Sarif просим признать удачной), чуть хуже Дженсен. На настроении игры это сказывается очень плохо: благодаря голосам кажется, будто Human Revolution – детский мультфильм (детские фильмы дублированы лучше). Вдвойне неприятно, что легальным способом нельзя запустить игру с английской речью и русскими субтитрами. С другой стороны, локализаторы проделали колоссальную работу и перевели на русский абсолютно все имеющиеся в игре тексты, а их, наверное, мегабайты. Причем перевели грамотно, сохранив стилистику там, где это нужно. Все книжки и газеты в русской версии написаны нормальным языком, и читать их – одно удовольствие. Субтитры не вызывают ни малейших нареканий. Качественные тексты вполне оправдывают существование локализации и стоят того, чтобы потратить на нее хотя бы 600 рублей. Кстати, помимо дешевой jewel-упаковки на полках магазинов лежат DVD-коробки подороже, стоимостью около 1000 рублей – это «Расширенное издание». Туда, кроме самой игры, входит дополнительный диск, на котором записан эксклюзивный фильм о создании Human Revolution, а также видеокомикс, сорокастраничный арт-бук, дополнительная миссия («Спасение Тонга»), 10 000 кредитов и дополнительное оружие. Фильм о создании – с субтитрами, комикс – на английском; качество арт-бука на высоте; спасать Тонга мы бы не стали – пусть этот мерзкий мафиози горит в аду; дополнительные деньги и стволы пригодились бы. ■

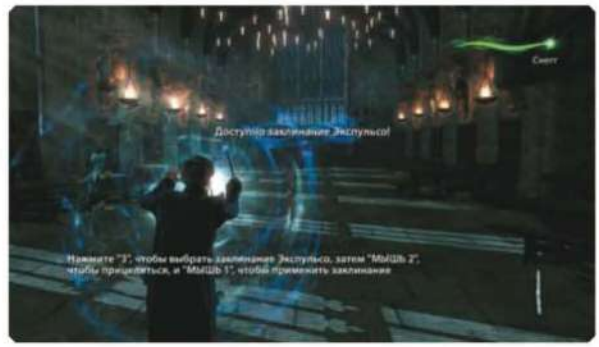
ОЦЕНКА ЛОКАЛИЗАЦИИ

8.0

очень хорошо

ГАРРИ ПОТТЕР И ДАРЫ СМЕРТИ. ЧАСТЬ ВТОРАЯ

ЦЕНА 599 РУБ.



- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2
- **ЖАНР:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** EA Bright Light
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Electronic Arts
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** harrypotter.ea.com
- **ОЦЕНКА В РЕЦЕНЗИИ:** 3,5

Восьмой «Гарри Поттер», в общем-то, не должен был появиться – Warner Bros. решила содрать побольше денег с фанатов книжки и выпустила экранизацию «Даров Смерти» в двух частях. То же самое пришлось сделать Electronic Arts и с игрой по мотивам. Но если существование восьмого фильма оправдать еще можно (в распоряжении режиссера находилось столько рабочего материала, что уместить его в стандартный двухчасовой хронометраж оказалось делом безнадежным; пришлось бы порезать самое интересное, например, битву за Хогвартс), то с игрой все однозначно. Этот мир наверняка был бы лучше без второй Harry Potter and the Deathly Hallows. Ближе к финалу «великой саги» Гарри совсем перестает расправляться с пожирателями смерти, оставляя это дело друзьям – Рону, Гермионе, Джинни, Невиллу, Симусу и даже профессору МакГонагалл. В этих ролях придется провести если не большую, то значительную часть «Даров Смерти, часть 2». На геймплее это не отражается. «Гарри Поттер» как была диким клоном Gears of War, так им и осталась. Разве что убрали стелс – в интерактивных сценах мантия-невидимка не фигурирует, так что одной головной болью меньше.

ОТЕЧЕСТВЕННОЕ ИЗДАНИЕ

Локализация вторых «Даров Смерти», очевидно, делалась теми же людьми, на чьей совести лежит перевод первой части. Поэтому отличий нет никаких. Из динамиков звучат знакомые по прошлой игре голоса, шрифты остались прежними. Предъявленные предыдущим «Дарам Смерти» претензии сохранили силу. Работавшие над игрой дублеры сильно проигрывают актерам, участвующим в озвучке экранизации, особенно это касается Гермионы. Гарри и Рону с новыми голосами повезло больше. Вообще звучит новый «Гарри Поттер» довольно комично: когда дублеры пытаются произнести глупейшую фразу «Отличное Протего, Гарри!» серьезным, взрослым голосом, еле сдерживаешься, чтобы не зарыдать от смеха. Битва за Хогвартс, по идее, должна предстать великой драмой, но из-за дублеров на экране происходит какая-то клоунада для младшего ясельного возраста. Хотя многие диалоги глупы сами по себе. В качестве исключения Волан-де-Морт в русской версии действительно внушает какой-никакой, но страх. Снегг тоже порой держится неплохо. Зато тексты снова переведены выше всяческих похвал (это с учетом того, что долгих и сложных диалогов не было, что значительно упрощало работу локализаторам) и полностью соответствуют каноничному переводу от книжного издательства «Росмэн». Волан-де-Морт вместо Волдеморта, Снегг вместо Снейпа, Когтевран и Пуффендуй вместо Рейвенклоу и Хаффлпафа. Заклинания тоже носят устоявшиеся в русском языке названия и написаны без ошибок и опечаток. В России не выпущено дорогого издания в DVD-упаковке. В магазинах вы отыщете только дешевые jewel-коробки стоимостью около 600 рублей, не включающие каких-либо бонусов вроде плаката с изображением Гарри, магнитика в виде веснушки Рона или бюста Гермионы. Только сама игра. Это вдвойне обидно, потому что «Гарри Поттер и Дары Смерти: Часть вторая» имеет смысл покупать только для коллекции и в том случае, если вы отчаянный фанат. А фанаты бюсту Гермионы очень бы обрадовались. ■

ОЦЕНКА ЛОКАЛИЗАЦИИ

6.5

нормально

Автор:
Егор Антоненков

Кабанчики умеют быстро бегать. К счастью, высоко прыгать умеем только мы.

ЦЕНА 4.99$

01

TOBE'S VERTICAL ADVENTURE

«СЕГА МЕГАДРАЙВ» ПЕРЕДАЕТ ПРИВЕТ

РАЗРАБОТЧИК: Secret Base **ИНТЕРНЕТ:** http://www.secretbase.com.sg/

В апрельском номере мы писали о Bitejacker – небольшом зомби-шутере от такой же небольшой студии Secret Base. За прошедшие месяцы компания не сидела без дела и перенесла на ПК свою главную игру – Tobe's Vertical Adventure, ранее доступную только в Xbox Live Arcade.

История начинается с того, что чрезмерно энергичная девчонка Нана врывается в дом к своему другу Тоби (он в это время во что-то увлеченно играет), хватает его за шкирку и бросает в воздушный шар. Впереди нас ждут приключения: по всему миру раскиданы пещеры, а в них спрятаны сокровища. И, как это заведено в видеоиграх, расхищать гробницы, рискуя своей задницей, придется именно нам.

Vertical Adventure предлагает выбрать героя: Тоби умеет бегать по стенам, Нана делает двойные прыжки. Принципиальной разницы между персонажами нет (уровни спроектированы так, что оба героя могут забраться куда угодно), но все же игра за Тоби идет бодрее – местами кажется, что ты попал в двухмерный Mirror's Edge.

Каждый уровень разбит на две части. Сначала вертикальные приключения идут сверху вниз – мы прилетаем к пещере и спускаемся к гигантскому сундуку. Открыв его, герои вызывают древнее проклятие, и все вокруг начинает рушиться. Самое время вернуться обратно, но уже по слегка измененному маршруту.

Этот платформер – большой привет из 16-битной эпохи. Vertical Adventure выглядит, как игра для «Сеги», звучит, как игра для «Сеги», и, собственно, так же и играется. Здесь хороший пиксел-арт, запоминающиеся мелодии, пять кнопок управления, минимум сюжета и даже режим игры вдвоем за одним компьютером. Для своего сайта студия Secret Base нарисовала фейковый картридж Vertical Adventure для «Мегадрайва» – одним словом, источники вдохновения понятны.

Есть только одна проблема. У Vertical Adventure отличная оболочка (это и в самом деле хорошая стилизация), но самой игры здесь очень мало. Игровая механика построена на повторениях – от уровня к уровню мало что меняется, а тот факт, что каждый этап надо пробегать в обе стороны, утомляет. Пройдя игру одним персонажем, вы вряд ли захотите повторить приключение другим – разве что в кооперативном режиме.

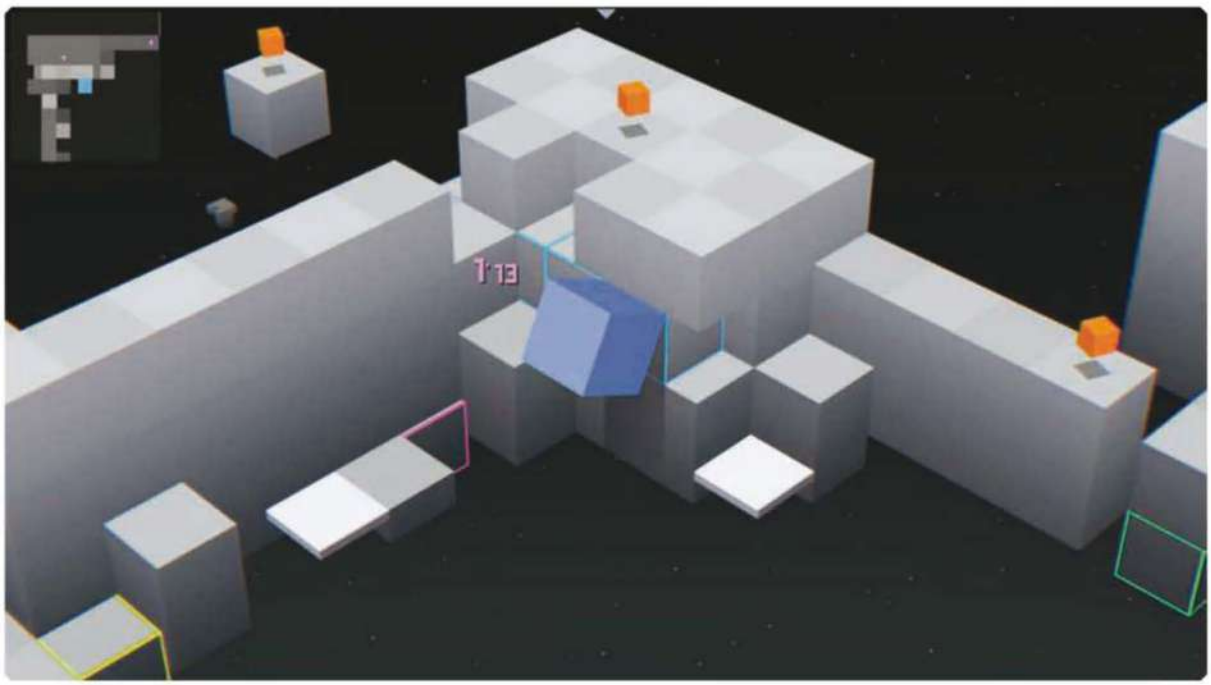
Если вы держите на компьютере пару эмуляторов старых приставок, то покупайте Vertical Adventure без раздумий – несмотря ни на что, это хороший ретро-платформер. А всем остальным лучше подождать следующее приключение Тоби и Наны – у Secret Base есть амбициозные планы по расширению серии.

МИНИ-ИГРЫ ПРО ТОБИ

Чтобы поддержать выход Vertical Adventure на ПК, Secret Base запустили серию небольших флэшек про Тоби. Две игры уже увидели свет – и они очень хороши. В Hookshot Escape (http://goo.gl/Q1y6P) мы выбираемся из вертикальной пещеры с помощью веревки-крючка, а в Great Escape (http://goo.gl/jGHNv) – занимаемся примерно тем же, но в классическом режиме слева-направо, перепрыгивая пропасти. Звучит просто, но оба проекта, особенно Hookshot, не на шутку увлекают – все дело в «ачивках» и таблице рекордов.

VERTICAL ADVENTURE ВЫГЛЯДИТ, КАК ИГРА ДЛЯ «СЕГИ», ЗВУЧИТ, КАК ИГРА ДЛЯ «СЕГИ», И, СОБСТВЕННО, ТАК ЖЕ И ИГРАЕТСЯ.

Герои раскрыли сундук, а значит, сейчас начнется веселье.



Чтобы хорошо играть в Edge, вам придется научиться висеть над пустотой.

Платформы рушатся прямо за нами – порой все это напоминает первого «Принца Персии».

ЦЕНА 7.99$

02

EDGE

ИЗОБРЕТАТЕЛЬНАЯ АРКАДА ПРО КУБИК

РАЗРАБОТЧИК: Two Tribes **ИНТЕРНЕТ:** http://twotribes.com/

Edge появилась на айфонах еще в 2009-м и стала одной из лучших мобильных игр того года. Теперь проект студии Two Tribes дополз и до ПК вместе с набором новых уровней, и оказалось, что он уверенно держится и на большой платформе.

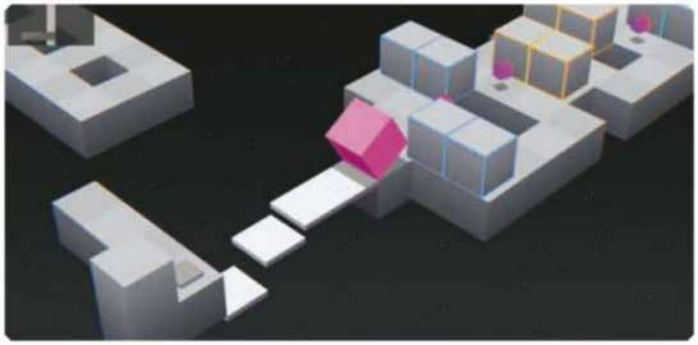
В середине двухтысячных были популярны абстрактные аркадные игры, в которых мы гоняли шарики по уровням, – возможно, вы помните Ballance и Switchball. Edge – практически то же самое, только про кубик. Наш «герой» переваливается с одной грани на другую и, собственно, таким образом и проходит уровни. Иногда он уменьшается в размерах и начинает карабкаться по стенам.

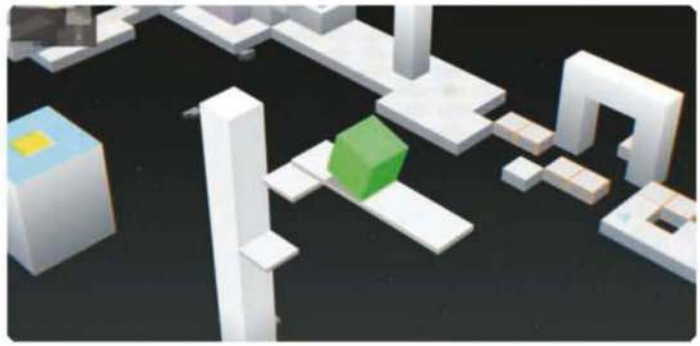
Вот и вся игровая механика. Все остальное – это невероятно спроектированные уровни. Two Tribes не занимать фантазии – вы будете вскидывать брови, округлять глаза и бить себя по коленям челюстью, потому что каждый этап умудряется собрать что-то новое из не то чтобы простых – из примитивных элементов: кубиков, кнопок и движущихся платформ. Когда кубик начинает забираться на ступеньку, мы можем заставить его балансировать на ребре, в висячем положении – так вот, из одной этой идеи Two Tribes родила штук десять разных акробатических пазлов. Снаружи Edge кажется минималистичной игрой, внутри же у нее полным ходом идет фестиваль креативности. Доходит до того, что на одном уровне мы управляем ходячим роботом, собранным из кубиков.

Edge портировали на ПК практически один к одному, и игра принесла на новую платформу пару мобильных особенностей. Так, если на маленьком экранчике крупные планы выглядят гармонично, то на мониторах кажется, что мы смотрим на игровой мир в упор и вот-вот уткнемся в него носом. В мобильной версии мы управляли кубиком с помощью тачскрина – с такой схемой было легко разобраться, но ей не хватало отзывчивости в интенсивных эпизодах игры. На ПК все наоборот: кубик хорошо слушается клавиатуры, но из-за изометрической перспективы игры мы то и дело путаемся. Стрелка вверх – это движение вверх и влево или вверх и вправо?

Two Tribes взяла простейшие элементы и соорудила из них необычайно свежую игру. Да, у Edge есть недостатки, и игру, наверное, не стоило портировать столь прямолинейно – но все это становится совершенно неважно уже после первого запуска. ■

НА ОДНОМ УРОВНЕ МЫ УПРАВЛЯЕМ ХОДЯЧИМ РОБОТОМ, СОБРАННЫМ ИЗ КУБИКОВ.





Автор:
Егор Антоненков

ФЛЭШ-ИГРЫ НА МЕСЯЦ ВПЕРЕД

МЫ ПРОДОЛЖАЕМ РАССКАЗЫВАТЬ О ЛУЧШИХ ФЛЭШ-НОВИНКАХ – И В ЭТОТ РАЗ В НАШЕЙ ПОДБОРКЕ ЕСТЬ НАСТОЯЩИЕ ТЯЖЕЛОВЕСЫ. РАЗВИТИЕ ИНДУСТРИИ ПРОСЛЕЖИВАЕТСЯ ДАЖЕ ПО ЭТИМ МАЛЕНЬКИМ ИГРАМ: ТРИ ГОДА НАЗАД ЗА ТАКОЕ НЕ СТЫДИЛИСЬ БРАТЬ ДЕНЬГИ, СЕГОДНЯ ОТЛИЧНЫЕ ЭКШЕНЫ И СТРАТЕГИИ ПОМЕЩАЮТСЯ В БРАУЗЕР И НЕ ПРОСЯТ НИ КОПЕЙКИ – ВЗАМЕН ЭТОГО ОНИ ПОПРОСТУ СЪЕДАЮТ ВСЕ СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ.

SWEATSHOP

01

В середине-конце 2000-х итальянская студия Molleindustria (www.molleindustria.org) популяризировала новую форму политического протеста – провокационные флэш-игры на острые темы дня. Скандалы в Ватикане (Operation: Pedopriest), конфликты на религиозной почве (Faith Fighter), общество потребления (Every Day The Same Dream) – оказалось, что передавать «месседж» можно не только лозунгами на митингах.

Sweatshop от Littleloud идет по стопам Molleindustria – это игра об азиатских фабриках-потогонках, которые производят одежду для ведущих западных брендов. Нам дают конвейерную линию, маленького вьетнамского мальчика и пару десятков долларов. По конвейеру ползут футболки, сумки, штаны и кроссовки, которые надо быстро приводить в товарный вид и упаковывать – для этого мы нанимаем сотрудников (за никчемную плату), каждый из которых специализируется на своем товаре. Чтобы им не было так грустно, ставим вентилятор и кулер с водой.

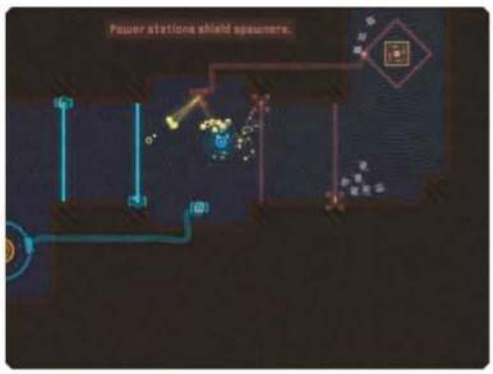
Sweatshop совмещает в себе edutainment (игра постоянно подкидывает интересные факты, от каждого из которых хочется стать антиглобалистом), tower defence (на самом деле товары – это враги, конвейер – дорога, а работники завода – башни) и политический активизм. Игра нашла золотую середину – развлечение и обучение, постоянные шутки и предельная серьезность. Идеальная иллюстрация к «No Logo» Наоми Кляйн. ■

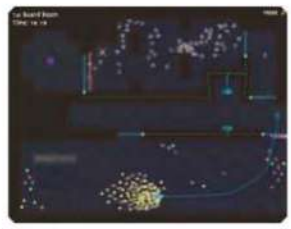
ИНТЕРНЕТ: http://goo.gl/a5y6m

BLIPZKRIEG

02

B lipzkrieg – это стратегия в реальном времени, пазл и шустрая аркада одновременно; местами гениальная смесь.





Вся игра – сплошная абстракция. Мы управляем синим кружочком, в распоряжении которого есть такая же круглая база. Кликнув по ней, мы получаем несколько желтых точек – это воины, которые бегают за кружком. Против нас выступают серые квадраты, у которых тоже есть базы, откуда периодически появляются новые партии врагов. Цель таких игр была ясна еще в Warcraft 2: надо уничтожить все базы противника и остаться на карте одному.

И тут Blipzkrieg вводит новые переменные. Во-первых, полем боя здесь обычно становится запутанный лабиринт с системой заградительных барьеров. А во-вторых, по всей карте расположены оборонительные пушки, которые управляются командными терминалами. Захватили терминал – можем на секунду расслабиться, эти пушки наши. Не захватили – что же, им завладеют враги, и наши войска поредеют.

Ближе к концу Blipzkrieg начинает перегибать палку – враги давят массой, и кажется, что весь мир настроен против нас. Но познакомиться с игрой все же стоит – пропустить 25 отличных уровней ради сложных пяти было бы глупо. ■

ИНТЕРНЕТ: http://goo.gl/TqhzP

ZOMBOTRON

03

В июльском номере мы писали про Capsized и заявили, что это одна из лучших инди-игр года. Спустя три месяца Kongregate.com скромно разместил похожий проект – Zombotron. Не смотрите на идиотское название: эта маленькая бесплатная флэшка на голову выше Capsized – так что смелые слова про «лучшую инди» придется забрать обратно.

Мы играем за робота: бегаем по секретной базе и стреляем в зомби. Враги как на подбор тупые – прут напролом и пинают все на своем пути. Мы же пользуемся преимуществами местного физического движка (нечастый гость в флэш-играх) и скидываем на мертвяков ящики, пускаем под горку тележки со взрывоопасными бочками или просто разрушаем деревянные полы под ногами монстров. На каждом уровне есть магазин, где можно купить что-нибудь поинтереснее стандартного пистолета: миниган, гранатомет или хотя бы классический шотган.
У Zombotron потрясающе выверенный ритм – игра уверенно идет от начала и до конца, не проседая и не оступаясь, и постоянно подкидывает нам приключения. Как такое может не понравиться – совершенно непонятно. ■

ИНТЕРНЕТ: http://goo.gl/ntYMF

KINGDOM RUSH

04

Kingdom Rush берет стандартный фэнтези-набор (орки, гоблины и прочие радости толкиениста) и делает из него невероятный tower defence. Здесь нет ничего выдающегося – всего лишь игра, исполненная на высочайшем уровне.

В вопросах игровой механики Kingdom Rush даже не пытается быть первопроходцем – все это мы видели не один раз. Единственный необычный элемент – возможность блокировать путь врагов пешими воинами и подкреплениями из крестьян. Пока солдаты удерживают орков на одном месте, лучники, маги и артиллеристы обрабатывают врагов огнем из башен. Но, как и все правильные игры, Kingdom Rush не дает расслабиться: со временем на поле боя появляются летающие монстры. Каждый уровень хочется пройти без ошибок – звезды, которыми игра оценивает наши успехи (за одну миссию можно получить максимум три штуки), тратятся на улучшение башен и заклинаний.
Секрет успеха Kingdom Rush, пожалуй, слишком прост: это хорошая игра. А пять с половиной миллионов запусков и средний рейтинг 9,6/10 на armorgames.com – естественные последствия. ■

ИНТЕРНЕТ: http://goo.gl/KyxdJ

MR RUNNER 2

05

Два года назад Адам Зальцман сделал Canabalt и принес в мир мобильных и флэш-игр моду на быстрые платформеры про очумелый бег, прыжки и скоростные рекорды. Mr Runner 2 – слегка запоздалый гость: ничего нового ей уже не изобрести, остается делать акцент на визуальных трюках.

Мы управляем веселым черным монстром, в которого явно вселился трейсер. Каждый уровень – это короткая пробежка по полосе препятствий: ямы, шипы, узкие проходы, обваливающиеся полы. Герой носится, словно еж Соник, прыгает, скользит на заднице и отталкивается от стены к стене – и все это ради медалей, которые нам выдают по результатам забега. Получить золотую просто – надо всего лишь пройти уровень без осечек. Но ведь есть еще и платиновые.
Mr Runner 2 цепляет нюансами: при разгоне камера начинает постепенно удаляться от героя, а видимая игровая область – сужаться до кинематографической 16:9. На совсем безумных скоростях в дело вступает motion blur, но стоит остановиться, и мы увидим, что сами уровни собраны из аккуратного пиксел-арта. Все это мелочи, но благодаря им Mr Runner 2 остается интересной даже тогда, когда жанр, казалось бы, успел надоесть всем. ■

ИНТЕРНЕТ: http://goo.gl/WuuVb

ТЫ МОРЯЧКА, Я МОРЯК

НОВАЯ ИГРА ОТ WARGAMING.NET

Видимо, белорусские разработчики из Wargaming.net не успокоятся, пока их команда не станет ровней великой Blizzard и не выпустит клон World of Warcraft, основанный на материалах отечественной истории. В прошлом месяце компания совершила большой шаг навстречу тотальному успеху – она анонсировала новый проект, «корабельную Counter-Strike» под названием World of Battleships, и открыла сразу три заграничных филиала, два в Европе и один в США.

Механика World of Battleships, очевидно, напомнит «Мир танков». Нас по-прежнему ждут сессионные бои (в этот раз, правда, морские), а в распоряжении окажутся нынешние экспонаты военно-морских музеев, бывшие в ходу в XX веке. Кроме того, обещают динамично изменяющиеся погодные условия и красивую графику.

«После танков и самолетов логично делать игру про корабли, а не про летающие тарелки или роботов. Тут в нашем распоряжении снова широкий ряд военной техники времен Второй мировой. К тому же в случае корабельных боев, игрокам откроется разнообразие геймплейных возможностей», – рассказывает «РС ИГРАМ» генеральный директор Wargaming.net Виктор Кислый.

World of Battleships станет третьей игрой в серии аркадных симуляторов с приставкой «World of» после World of Tanks и еще не вышедшей World of Warplanes. В сети также появилась информация, что этот симулятор будет последним в линейке, однако Wargaming.net эту информацию не подтвердила. Как сообщили «РС ИГРАМ» официальные представили компании, «однозначного ответа нет».

В будущем экономику всех трех игр объединят в единую систему. «Игроки смогут переводить свободный опыт и «голду» из одной игры в другую. Таким образом, успешный танкист сможет облегчить свою жизнь на начальном этапе освоения World of Warplanes или World of Battleships, переводя «танковый» опыт и тем самым ускоряя свою прокачку», – рассказывает Кислый. Точные даты выходов World of Warplanes и World of Battleships неизвестны. Однако обе игры должны появиться не позднее следующего года, причем первой выйдет самолетная аркада.

Согласно информации с новостных сайтов, именно генеральный директор Wargaming.net Виктор Кислый сообщил о том, что World of Battleships станет последней игрой в линейке. Нам эту информацию не подтвердили.

Что касается бизнеса, то Wargaming.net, расширив географию присутствия, открыла представительства в Европе и Америке. Европейские филиалы находятся в Париже и Берлине; французским офисом руководит бывший топ-менеджер Blizzard Фредерик Ману, а на должность управляющего в Германии назначен Марио Бауманн. Американское представительство расположилось в Сан-Франциско, и его начальник – Джереми Монро, успевший поработать в таких крупных компаниях, как Activision и Disney Interactive. По словам Кислого, в будущем Wargaming.net придет и в Азию: «У нас есть партнер в Китае, который помогает нам оперировать World of Tanks в Поднебесной. Про остальные азиатские регионы мы пока думаем. Офис компании в Азии рано или поздно появится».

От себя добавим, что Кислый не раз говорил о том, что хочет добиться того, чтобы его студия стала лучшей не только в СНГ, но и в мире.

Компания Wargaming.net была основана в 1998 году и за это время выпустила 9 проектов. Флагманскую игру World of Tanks разработчики запустили в 2010. Танковый симулятор про Вторую мировую вмиг разлетелся по миру, собрал хорошую критику, всевозможные награды, был запущен в Китае и даже угодил в Книгу рекордов Гиннеса за максимальное количество игроков, одновременно пребывающих на одном сервере (91 311 человек). ■

Техника в World of Battleships будет представлена реальными моделями прошлого столетия.

За последний год «Мир танков» очень сильно изменилась. Подробнее о том, чем World of Tanks образца 2011 года отличается от себя прошлогодней, вы можете почитать в июльских «РС ИГРАХ».

World of Warplanes выйдет раньше, чем World of Battleships. О точных сроках ничего не известно.

ММО В КЕЛЬНЕ

САМЫЕ ВАЖНЫЕ АНОНСЫ GAMESCOM 2011

На прошедшую в Кельне игровую выставку Gamescom 2011 разработчики онлайновых игр не могли не приехать. Более того, именно там состоялось несколько пусть не громких, но все же любопытных анонсов.

Команда под названием Real U напомнила о том, что занимается созданием игры по мотивам книжек известного американского писателя Теда Уильямса. В основе проекта Otherland лежит одноименный цикл романов, изданный в нашей стране под заголовком «Иноземье». По сюжету, в недалеком будущем какие-то ученые создают виртуальный мир, предназначенный для того, чтобы превратиться в компьютерную игру. Но в определенный момент эта сеть сходит с ума, и в ней начинают пропадать геймеры. Игрокам в роли специального отряда придется десантироваться в киберпространство и навести там порядок. Кроме завязки, похожей на кинофильмы «Трон» и «Дети Шпионов 3D», об Otherland почти ничего не известно. Разработчики разве что пообещали какую-то интересную боевую систему и возможность перестраивать в игре окружающую среду под себя. Остальные подробности держатся в тайне. Впрочем, в начале следующего года состоится первый бета-тест, мы следим за проектом и проинформируем вас, когда появится дополнительная информация.

Разработчики из студии Carbine, основанной выходцами из Blizzard, привезли на выставку дебютный проект WildStar. Уж не знаем, планируют ли эти люди (как все выходцы из Blizzard) похоронить World of Warcraft или нет, но о WildStar они говорят, пожалуй, неоправданно оптимистично – по их мнению, это инновационная и уникальная игра. Повод следующий: здесь есть так называемые пути – по сути, это сценарии, предопределяющие геймплей. В начале игроку придется выбрать один из четырех путей, став солдатом, ученым, поселенцем (проще говоря, строителем) или исследователем. От выбора зависит характер заданий, которые предстоит выполнять пользователю. Солдат, например, предсказуемо отстреливает все живое, а поселенец застраивает освоенные исследователем территории зданиями и военными сооружениями. Ученый отвечает за научно-технический прогресс. По мнению разработчиков, в WildStar каждый должен заниматься своим делом и в то же время, словно коммунист, трудиться во всеобщее благо. Очевидцы, опробовавшие игру на выставке, отметили, что играется она как World of Warcraft, разве что графика посимпатичнее.

В Otherland должно быть несколько непохожих друг на друга миров – и кровавое средневековье, и фантастическое будущее с роботами и летающими тарелками. Не исключено, что в процессе разработки добавятся еще несколько антуражей.

Издательство NHN заявило, что выпустит англоязычную версию игры ASTA: The War of Tears and Winds. Если вы не в курсе, это классическая азиатская MMORPG с большеглазыми персонажами и зомбирующими спецэффектами (герои, атакуя врагов, светятся всеми цветами радуги). Из особенностей: возможность проходить подземелья в одиночку, автоматически настраивающийся уровень сложности, который зависит от количества человек в партии, и современная графика.

Не относящаяся к Gamescom информация: за пару дней до сдачи этого материала было объявлено о том, что сетевой шутер Monday Night's Combat обзаведется free 2 play версией. Больших изменений, по сравнению с оригиналом, не будет, однако разработчики добавят несколько новых карт, игровых способностей, а также улучшат графику. Релиз должен состояться этой зимой.

По словам очевидцев, WildStar очень похожа на World of Warcraft, несмотря на обещания разработчиков сделать инновационную игру.

Зато графика WildStar гораздо приятнее той, что у WoW.

Разработчики утверждают, что ASTA делается для тех, кому некогда подолгу играть в онлайновые игры. Мы, впрочем, очень сильно удивимся, если по-настоящему занятые люди будут убивать драгоценное время на ничем не примечательную игру.

СОЛДАТЫ УДАЧИ ПРОТИВ ДИКТАТУРЫ

НОВЫЙ ПРОЕКТ ОТ MAIL.RU GROUP

Компания Mail.ru Group объявила о создании новой игры, браузерной стратегии с непрямым управлением Riot, где нам с вами в роли наемников предстоит освободить от тирании местного правителя угнетенную диктатурой страну Мерания. Помимо этого, игра, как утверждают разработчики, должна правдоподобно и ярко рассказать о быте наемных солдат.

Мерани находится где-то в Южной Америке, там, естественно, идет гражданская война, в которой участвуют две организации: либерально настроенный Алый Альянс и консервативная Коалиция Короны. Как вы уже, должно быть, поняли, сюжет похож на классику жанра боевиков. Не хватает разве что наркоторговцев, толкающих дурь с разрешения узурпировавшего власть правителя.

В Riot мы выступим командиром отряда наемников и выберем одну из двух организаций и в любом случае восстановить в стране порядок и справедливость. На что, в конечном счете, повлияет сделанный выбор, не сообщается. Управлять своими солдатами напрямую будет невозможно, и единственный способ повлиять на подчиненных – отдавать приказы. Разработчики обещают разнообразие игровых заданий, начиная с вылазок на вражескую территорию и заканчивая организацией засад и перехватом военных конвоев. Будут и классические штурмовые операции.

Руководитель проекта Константин Брысин поясняет значение словосочетания «непрямое управление»: «Мы не будем управлять ни командиром, ни наемниками. Воюют у нас они самостоятельно. Наша задача сводится к тому, чтобы раздавать приказы – например, воспользоваться аптечкой, применить оружие посильнее, патроны другого типа. По сути, мы смотрим красивый мультик и выбираем, какое оружие и какие способности использовать по ситуации».

В любой момент к нам на помощь могут прийти боевые товарищи, и это означает кооперативный режим. «Пока сразиться плечом к плечу могут до пяти разных отрядов. Миссии, предложенные для совместного прохождения, скорее всего будут сопровождаться текстами, раскрывающими сюжет», – рассказывает Брысин. Мультиплеер, без которого в игре тоже не обойдется, сделан в виде «инстансов». Игроки одновременно следят за боем и раздают приказания воякам. Помимо ведения боевых действий здесь придется заниматься такой солдатской рутиной, как обустройство лагеря и тренировки бойцов. Так как играть мы будем за наемников, не менее важно следить за собственными финансами и время от времени закупать наиболее хорошую экипировку.

«При выходе из игры наемникам можно поручить патрулирование лагеря. Тогда они будут нападать на всех проходящих мимо игроков. Это важно, потому что на чужой лагерь можно напасть и разграбить его, даже когда пользователя нет в онлайне», – поясняет особенности мультиплеера Брысин.

Riot – это внутренняя разработка компании Mail.ru Group, а следовательно очень важный для отечественного издателя проект. Игра уже запущена на стадии закрытого бета-тестирование, которое должно продлиться ориентировочно до 1 октября. Дальше, скорее всего, начнется, открытый бета-тест – но конкретных дат разработчики пока не называют. Записаться на ЗБТ можно по адресу riot.mail.ru. ■

В игре будет несколько типов валют: игровая, которая зарабатывается за успехи в самой Riot, и реальная, означающая микроплатежи.

ИГРАТЬ!

ОБТ

APB: RELOADED
www.gamersfirst.com/apb

ASDA 2
asda2.gamescampus.com

BRIGHT SHADOW ONLINE
www.brightshadowonline.com

CARDMON HERO
cardmon.t3fun.com

DAWN OF FANTASY
www.dawnoffantasy.com

DAWNTIDE
www.dawntide.net

DRAGON NEST
dragonnest.nexon.net

DRAKENSANG ONLINE
www.drakensangonline.com

EARTH ETERNAL
www.eartheternal.com

HELLGATE
hellgate.t3fun.com

SCARLET LEGACY
scarletlegacy.gamescampus.com

WAKFU
www.wakfu.com/en

ЗБТ

BOUNTY HOUNDS ONLINE
bountyhounds.subagames.com

DRAGONSOUL
www.dragonsoulonline.com

GLITCH
www.glitch.com

LIME ODYSSEY
limeodyssey.aeriagames.com

LUVINIA ONLINE
uvinia.outspark.com

PRIME: BATTLE FOR DOMINUS
www.primeonline.com

REMNANT KNIGHTS
remnantknights.gamesamba.com

RUSTY HEARTS
rustyhearts.perfectworld.com

TERA
www.tera-online.com

WORLD OF PLANES
www.worldofplanesgame.com

УЖЕ В ПРОДАЖЕ!

РЕКЛАМА

ЖУРНАЛ О ГАДЖЕТАХ И НЕ ТОЛЬКО

ОФОРМЛЕНИЕ ПОДПИСКИ НА ЖУРНАЛ HTTP://SHOP.GLC.RU

ЧИТАЙТЕ АНОНСЫ ЖУРНАЛА И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА FACEBOOK.COM В СООБЩЕСТВЕ HTTP://WWW.FACEBOOK.COM/T3RUSSIA

ТЭ

[ТЭ ТРИ] ТЕХНИКА ТРЕТЬЕГО ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ

Автор:
Дмитрий Рубанов

WORLD OF WARPLANES

«МИР ТАНКОВ» ОТПРАВЛЯЕТСЯ В НЕБЕСА

- **ЖАНР:** Flight Sim
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Wargaming.net
- **РАЗРАБОТЧИК:** Lesta Studio
- **ИНТЕРНЕТ:** worldofwarplanes.ru
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2012 год

Условно-бесплатная онлайн-игра World of Tanks – это безусловный успех. Белорусские «Танки» гоняют миллионы игроков по всему миру, только на русскоязычных серверах более четырех с половиной тысяч активных кланов. Что говорить: даже заморский поисковик Google уже много месяцев подряд настырно заканчивает запрос «World of...» никаким не «Warcraft», а «Tanks».

В планах компании Wargaming.net сразу два спин-оффа. World of Battleships про военные корабли находится на стадии «ждите подробностей в ближайшем будущем». А вот World of Warplanes про боевые самолеты Второй мировой была официально анонсирована на E3 2011. Игра активно разрабатывается киевским филиалом студии Lesta с прицелом на релиз в 2012 году.

World of Warplanes обещает стать чем-то средним между кардинально новой игрой и развитием идей «Мира танков». С одной стороны, Wargaming.net и Lesta делают вполне самодостаточный проект. Две тысячи типов самолетов (разумеется, не сразу), модифицированный движок BigWorld, стремительные полеты вместо ползанья на гусеницах – довольно много для «развития идей». С другой стороны, World of Warplanes будет тесно связана с World of Tanks: здесь и универсальный логин, и единая игровая валюта, и общий счетчик опыта. Кроме того, танкисты и летчики смогут действовать сообща на уровне кланов. Какой-либо конкретики, правда, пока нет.

Две тысячи самолетов – солидная цифра. На первый взгляд такая арифметика кажется невероятной. Хотя, почему нет? В игре со временем появится авиация аж семи держав: России,

Земля неплохо прорисована: можно даже разглядеть объемные домики.

Германии, Великобритании, Франции, США, Японии и какой-то пока неназванной страны.

Подтверждено три класса самолетов: одномоторные истребители, тяжелые истребители и штурмовики. Бомбардировщики появятся в виде объектов для конвоирования или уничтожения. В специальных миссиях одной команде придется изо всех сил защищать машины, набитые бомбами, другой – пытаться махины эти уничтожить. Всего в бою смогут сойтись два-три десятка самолетов на картах в полсотни квадратных километров.

Игра затачивается под четыре типа управления: клавиатура, мышь, геймпад или джойстик. По словам разработчиков, летать будет одинаково удобно как с джойстиком за 70 баксов, так и при помощи мышки Genius за 3 доллара. Причем, скорее всего, самым предпочтительным контроллером для World of Warplanes станет именно простая компьютерная мышка.

Реалистично нарисованная техника, сильно упрощенное управление, аналогичная «Танкам» прокачка – World of Warplanes создается строго по проверенному рецепту. Но главный акцент разработчики делают на широкой доступности и многообразии летающих посудин. Маркетинговая политика будет направлена на многочисленных любителей авиации, которых не заинтересовала World of Tanks. По словам генерального директора Wargaming.net Виктора Кислого, среди энтузиастов самолеты гораздо популярнее танков: только на Западе издается более 30 тематических журналов. Их читатели, а также все соболезнующие – они и составляют целевую аудиторию игры.

Тем не менее, небо World of Warplanes будет открыто абсолютно для всех и каждого: модель распространения игры полностью идентична World of Tanks – неагрессивный free 2 play. Никакой платной подписки, никаких явных преимуществ в воздухе за деньги. А вот ускоренная прокачка и эксклюзивные самолеты – только за настоящие рубли и доллары. ■

Чувствуется, что самолеты разработчики любят. Только посмотрите, как аккуратно и детально выполнен корпус.

WORLD OF WARPLANES ОБЕЩАЕТ СТАТЬ РАЗУМНЫМ КОМПРОМИССОМ МЕЖДУ КАРДИНАЛЬНО НОВОЙ ИГРОЙ И ПРОДОЛЖЕНИЕМ «МИРА ТАНКОВ».

Без отечественных моделей не обойдется ни один приличный авиасимулятор.

БОЕВЫЕ ЗАСЛУГИ

Компания Wargaming.net со штаб-квартирой в Лондоне и центром разработок в Минске была основана в 1998 году. Разработчики начинали с цикла пошаговых стратегий Massive Assault. Последние игры студии – «Операция Багратион», ее западная адаптация Order of War и онлайновая World of Tanks. Число зарегистрированных пользователей «Мира танков» на начало лета составило более 2 миллионов человек на русскоязычных серверах и более миллиона на североамериканских.

В 2011 году Wargaming.net и питерская студия Lesta (вы можете помнить ее по «Стальным монстрам») подписали договор о долгосрочном сотрудничестве. Одновременно стало известно об открытии подразделения Lesta в Киеве. World of Warplanes станет дебютной игрой новой команды, созданной под строгим надзором авторов «Мира танков» и «Стальных монстров».

Автор:
Анна Янилкина

WEAPONS OF THE GODS

ДАСТ ФОРУ ЛЮБОЙ ВОСТОЧНОЙ MMORPG

- **ЖАНР:** MMORPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 9you
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Destiny Development
- **РАЗРАБОТЧИК:** 9you
- **ИНТЕРНЕТ:** wgods.ru
- **ДАТА ВЫХОДА:** 4 квартал 2011

Кажется, даже если луна упадет на землю, на поверхности все будет излучать радиацию, а население переберется в свинцовые бункеры, то и там наши китайско-корейские друзья будут клепать на коленке какую-нибудь онлайновую игру. Недавно с конвейера азиатского онлайнпрома сошла очередная MMORPG, Weapons of the Gods. Но у нее есть, по крайней мере, одно ощутимое преимущество – игра основана на Unreal Engine 3, а скоро будет доступна и на русском языке.

Мужественные коленки, о которых сказано выше, на этот раз принадлежат компании 9you – не особо известному в России, но весьма плодовитому разработчику порядка 20 разных MMO. Своими яркими цветами, восточной стилистикой и пестрой анимацией Weapons of the Gods напоминает старинную ролевую игру Jade Empire от BioWare. Но есть и существенное различие – WoG выполнена на Unreal Engine 3 с использованием PhysX, что обещает неплохую физику-графику и отличную оптимизацию.

CO(S)MIC POWER

Все сюжетные перипетии этого мира берут начало в комиксе, вышедшем в 1996 году, а действие происходит в альтернативном Китае (с блекджеком, магией, монстрами и куртизанками). По замыслу автора, боги и демоны уже много столетий никак не могут поделить наш мир, и если сначала они еще как-то пытались обойтись своими силами, то спустя века всем это окончательно надоело. Однако вместо того, чтобы заключить перемирие, эти божества решили скинуть ответственность за судьбу мира на хрупкие плечи смертных – то есть наши плечи. А чтобы мы не скучали, послали на землю божественное и демоническое оружие.

Комиксовое происхождение дает о себе знать: выбирать в качестве своего основного персонажа нам придется одного из четырех «анимешных» героев. Тихо-тихо, не возмущайтесь раньше времени! К счастью, каждый из них владеет разными видами оружия, поэтому пол не окончательно привязан к классу. Ассортимент, впрочем, не особо велик: ассасин, охотник, паладин, маг, воин и жрица. Радует, что помимо абсолютно стандартных для каждой специализации умений, у них в рукаве есть и пара сюрпризов: например, жрица умеет проклинать, а убийцы – ставить арбалеты-турели.

Таким рейд-боссам придется часто наблюдать у своих лап ожесточенный бой за право их убить.

Развивать своего «спасителя мира» нам предстоит с помощью заданий – их в игре планируется несколько десятков тысяч. Причем, как замечают локализаторы, вас не отправят убивать монстров только потому, что они кому-то не нравятся. Полученный опыт игрок распределяет сам – с его помощью можно поднять уровень, если, например, у вас в инвентаре давно пылится отличный меч, или же улучшать свои умения. К слову, дерево талантов здесь достаточно ветвистое, чтобы вы провели не один час на форуме, выискивая гайды и советы.

УБИВАЙ И ВЛАСТВУЙ

Одной из главных фишек игры являются питомцы, в которых можно превратить почти любого монстра в игре. Сначала будущего верного спутника следует приручить, а потом в прямом смысле накормить оружием – без хорошей порции стали он попросту не сможет сражаться. После сытного обеда боевой питомец раздобреет и будет помогать вам в сражениях, сможет превратиться в ценный материал или увеличить характеристики. Есть в игре и всяческие маунты – от обычных кроликов-переростков до могущественных монстров. Животных также можно будет «апгрейдить», причем не только внешне, но и по характеристикам – например, увеличить скорость бега.

Система PvP в Weapons of the Gods заслуживает отдельного внимания, хотя ее можно описать одной лишь фразой: «смерть всему живому». Начиная с 15-го уровня вам предстоит присоединиться к рядам одной из враждующих фракций, но это не накладывает никаких ограничений: убивать можно всех и каждого. Причем за успешное убийство вместо парочки хороших штрафов или дня в тюрьме вы получите прибавку к характеристикам, а единственным минусом будет лишь ухудшение репутации с фракцией поверженного противника. Впрочем, когда это число достигнет определенного минимума, обиженная сторона перестанет с вами разговаривать и объявит за вашу голову награду. Именно поэтому со своими ребятами лучше не ссориться.

У каждой фракции также есть свои экономические и политические зоны влияния, а поскольку над ними можно установить контроль, то конфликты неизбежны. Причем как между враждующими фракциями, так и внутри одной из них. Так что не стоит долго откладывать свое присоединение к рядам какой-нибудь из гильдий: ведь в их распоряжении вполне могут оказаться сначала собственная база, потом какая-нибудь территория, а там и до губернаторства недалеко. Внутри гильдий, кстати, огромный простор для самореализации: специальные задания для членов гильдии, и даже возможность постройки гильдейских зданий.

В игре будут и такие, не очень обычные «питомцы».

Столица фракции «Хранители»: похоже, они питают слабость к красным драконам.

В игре можно будет приручать и таких здоровяков.

Куртизанки и блекджек – местные развлечения для усталых героев.

Охотницы – образец грации и сексуальности.

СИСТЕМУ PVP В WEAPONS OF THE GODS МОЖНО ОПИСАТЬ ОДНОЙ ЛИШЬ ФРАЗОЙ: «СМЕРТЬ ВСЕМУ ЖИВОМУ».

ЧТО ЖДАТЬ

Разработчики божатся и клянутся, что особо активного вливания реальных денег не потребуется. Weapons of the Gods наверняка заинтересует всех любителей яростного PvP и хорошей политической системы, а таких найдется немало. Помимо этого, в игре есть все, что нужно – маунты, питомцы, массовые сражения, ощутимая и достижимая цель. Нет здесь только одного – присущей многим азиатским играм монотонности игрового процесса. Интересно? Бесспорно. Красиво? Весьма. Играть или не играть? Вот в чем уж точно нет вопроса – эту игру, по крайней мере, стоит попробовать. ■

ЛОКАЛИЗАЦИЯ

Локализацией Weapons of the Gods занимаются Destiny Development. Что, не особо знакомое название? Тогда вспомните «Ботва Онлайн», «Понаехали тут», «Монстры против»: да-да, это те самые люди, которые делают смешные браузерные игры. Теперь они решили взять 3D за рога и попробовать локализовать китайскую трехмерную игру. Кандидата выбрали весьма подходящего: по рейтингам одного из азиатских сайтов, WoG оккупировал 8-ю строчку. Что получится – можно будет оценить уже через месяц, когда начнется закрытый бета-тест.

Автор:
Егор Антоненков

Пока друг практикует гитарные риффы, мы прячемся в ванной и повышаем свою hygiene. Впрочем, зеленые облака вони могут открыть новые варианты взаимодействия между симами.

Удовлетворив все потребности, сим переходит в состояние inspired, в котором получает больше денег за каждое действие.

THE SIMS SOCIAL

БЕСПОЛЕЗНАЯ ТРАТА ВРЕМЕНИ И ОТЛИЧНАЯ ИГРА ОДНОВРЕМЕННО

РАЗРАБОТЧИК: Electronic Arts **ИНТЕРНЕТ:** apps.facebook.com/thesimssocial/

В нашем доме праздник – к таким бессмысленным развлечениям, как FarmVille и CityVille, прибавился гигант: The Sims. Пяти минут игры в The Sims Social хватает, чтобы понять: детище Уилла Райта – бесконечное, бесцельное, но очень веселое – идеально подходит для Фейсбука, такого же бесконечного и во многом бессмысленного.

С появлением социальных игр все смешалось в привычном укладе жизни любителей электронных развлечений: цели здесь весьма эфемерны, какого-то вменяемого финала у игр нет (и быть не может), важны лишь только сиюминутные ощущения от процесса – а The Sims работала так еще десять лет назад. Поэтому, если той же фейсбуковской King's Bounty пришлось оторвать от себя половину игровых элементов коробочной версии, The Sims при переходе на социальную платформу стала только лучше. Что здесь нужно делать? Ничего. The Sims Social – это симулятор беззаботной жизни. Все, что в реальном мире приводит к проблемам, в The Sims кажется, простите, прикольным. Проблемы с желудком? Это прикольно. Дурной характер? Это прикольно. Нам влепили пощечину? Что же, это тоже прикольно – мы вернемся на следующий день и перевернем вверх дном мусорный бак у входа в дом.

THE SIMS SOCIAL РАБОТАЕТ, КАК И ЕЕ ПЛАТФОРМА, FACEBOOK – ИНОГДА КАЖЕТСЯ, ЧТО ЭТО СОЦИАЛЬНАЯ СЕТЬ ВНУТРИ СОЦИАЛЬНОЙ СЕТИ.

Играть в это без настоящих знакомых смысла нет, ведь здесь можно выстраивать отношения с их симами: друзья рассказывают анекдоты и веселятся, а враги поливают друг друга грязью. В зависимости от взаимоотношений меняются и способы взаимодействия с чужими домами: если друзья поливают цветы соседей, то соперники на них, извините, отливают. Это привносит в серию остроту, которой ей никогда не хватало, – реальные связи проецируются на виртуальный мир, и наоборот. The Sims Social работает по тем же принципам, что и ее платформа, Facebook – местами кажется, что это социальная сеть внутри социальной сети.

А что до типичных социальных механик с квестами и безумным кликаньем по монеткам и прочим бонусам – в контексте серии они тоже кажутся прикольными. Здесь, правда, не обходится без эксцентричных моментов – например, после первого «ву-ху» игра, как и полагается приличным социалкам, предлагает поделиться радостной новостью со всеми друзьями. Не совсем ясно, как это известие воспримут коллеги по работе и дальние знакомые – но, видимо, в этом тоже есть что-то прикольное. ■

Рыться в мусорных баках – еще одна местная забава.

РЕКЛАМА

TASH

ОТБОРНЫЕ ПРОДУКТЫ
СО ВСЕГО МИРА*

TASH Мы знаем, где в мире найти самые лучшие продукты.
Вы знаете, что можете найти их рядом, под маркой TASH

Автор:
Егор Антоненков

Веселая походовая поножовщина подходит к концу – у противника остался всего один лучник.

KING'S BOUNTY: LEGIONS

БОЛЬШАЯ СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ИГРА. СЛИШКОМ БОЛЬШАЯ

РАЗРАБОТЧИК: Nival и KranX Productions **ИНТЕРНЕТ:** http://apps.facebook.com/kingsbountylegions/

Один из столпов российской игровой индустрии – King's Bounty – наконец-то добрался до Фейсбука. И, кажется, раздавил платформу своим весом.

При беглом осмотре Legions не отличить от большой коробочной игры: те же трехмерные фигурки, символизирующие целые армии на поле боя; та же маниакальная проработка элементов интерфейса и совершенно не свойственный местным приложениям размах происходящего. По большому счету Legions – это не новая социальная игра во вселенной King's Bounty, а адаптация ритейловой версии 2008 года под специфику Фейсбука.

В игре свели к минимуму приключенческую часть с поиском сокровищ и исследованием мира и сконцентрировались на сражениях. Перемещения между локациями занимают один клик – немного энергии, и мы в новом месте. Собственно, вся игра происходит в населенных пунктах: здесь нам дают задания, здесь мы покупаем солдат и заклинания, здесь же комплектуем армию и воюем. Теперь не нужно ломать голову над тем, как обойти стороной сильных монстров на карте – Legions показывает список вражеских отрядов, мы выбираем из них кого-то равного по силе и начинаем сражение.

Битвы не изменились со времен «большой» версии: поочередный размен ударами и магией, в которых не последнюю роль играют сообразительность пользователя и грамотные тактические решения. Впрочем, размер армии все равно важнее и того, и другого. Между боями мы восполняем потери и добавляем в отряды новых воинов. Все это очень похоже на подбор идеальной колоды в настольных карточных играх – и именно поэтому King's Bounty увлекает. Хотя Legions и разместилась на Фейсбуке, пока каких-то особенных социальных механик тут немного. На данный момент друзей можно вызывать на PvP-дуэли – спорная затея для социальной игры. Зато Legions умеет развлекаться в наше отсутствие: перед уходом можно перевести своих воинов в режим «патруль» – и тогда они будут самостоятельно искать сокровища и сражаться с врагами. А мы вернемся и соберем урожай.

Сейчас главная проблема Legions – производительность. Да, она прекрасно выглядит, но в то время, как первая партия в Bejeweled Blitz подходит к концу, а грядки в FarmVille давно прополоты, King's Bounty только начинает подгружать текстуры.

Игре еще предстоит пройти череду доработок: стать дружнее со своей платформой, добрее к системным ресурсам и ближе к современным социальным механикам. Пока же мы еще раз перепройдем «Легенду о рыцаре» и «Принцессу в доспехах». ■

В подобных местах мы лечим раны между боями и получаем новые задания.

ПЕРЕД НАМИ НЕ НОВАЯ СОЦИАЛЬНАЯ ИГРА, А АДАПТАЦИЯ РИТЕЙЛОВОЙ ВЕРСИИ 2008 ГОДА.

БЕТА-ВЕРСИЯ

Даже подкидывая легких соперников, Legions не дает расслабиться – за каждую ошибку приходится дорого платить.

ИГРОМИР

Территория
интерактивных
развлечений!

РЕКЛАМА

Крокус Экспо

Мякинино

6 – 9
октября

Павильон №3, Зал № 13

www.igromir-expo.ru

CONCERT.RU БИЛЕТЫ ЗДЕСЬ: 644-22-22

Билеты в салонах ЕВРОСЕТЬ

Спонсоры:

1С-СофтКлаб

Akella

Бука

NIVAL

При поддержке:

@mail.ru group

Автор:
Анатолий Сонин

ВИРТУАЛЬНЫЙ ТУРИЗМ: США

ИЗВЕСТНЫЕ МЕСТА АМЕРИКИ В ИГРАХ

ИГРЫ ДАЛЕКО УШЛИ ОТ МУТНЫХ ПЛОСКИХ ЗАДНИКОВ: ДЕЙСТВИЕ ТЕПЕРЬ РАЗВОРАЧИВАЕТСЯ НА ШИКАРНЫХ ПЕЙЗАЖАХ – ЧАСТО ВЫДУМАННЫХ, НО ИНОГДА ВПОЛНЕ РЕАЛЬНЫХ. ШУТЕРЫ И ЭКШЕНЫ НАУЧИЛИСЬ ПОКАЗЫВАТЬ НАШ МИР С ПОЧТИ ФОТОГРАФИЧЕСКОЙ ТОЧНОСТЬЮ – И, К УДИВЛЕНИЮ МНОГИХ, СТАЛИ СТРАННОВАТЫМ СПОСОБОМ ТУРИЗМА. ДАЖЕ ПАТРИС ДЕСИЛЕ, СОЗДАТЕЛЬ ASSASSIN'S CREED, НАЗЫВАЛ СВОЙ СЕРИАЛ ВИРТУАЛЬНЫМ СИМУЛЯТОРОМ ТУРИЗМА, ПРИЧЕМ С ПРЫЖКАМИ ВО ВРЕМЕНИ. И ЛЮБОЙ ЧЕЛОВЕК, БЫВАВШИЙ В ИТАЛИИ, ЧЕСТНО СКАЖЕТ: ПОСЛЕ ASSASSIN'S CREED ВСЕ ЭТИ ФЛОРЕНЦИИ И ВЕНЕЦИИ ВЫГЛЯДЯТ СОВЕРШЕННО ИНАЧЕ.

ПОРА НАМ ПРИЗНАТЬ ФЕНОМЕН ВИРТУАЛЬНОГО ТУРИЗМА И НАПИСАТЬ СВОЙ ПЕРВЫЙ ТУРИСТИЧЕСКО-ИГРОВОЙ ГИД. В ЭТОМ ВЫПУСКЕ МЫ ПОЗНАКОМИМ ВАС С ВИРТУАЛЬНЫМИ КОПИЯМИ ГЛАВНЫХ ГОРОДОВ США, А В СЛЕДУЮЩИЙ РАЗ ПОГОВОРИМ О ЕВРОПЕ И АЗИИ. С АМЕРИКИ НАЧИНАЕМ ПО ОДНОЙ ПРОСТОЙ ПРИЧИНЕ: ЕЕ В ИГРАХ ПОКАЗЫВАЮТ ЧАЩЕ ЛЮБОЙ ДРУГОЙ СТРАНЫ.

ВАШИНГТОН

В США, как известно, власть любит заседать в маленьких, непримечательных городках. И потому логично, что столицей Америки стал город небольшой: в Вашингтоне живет сейчас лишь чуть больше 600 тысяч человек, как в Рязани. Но скромным это место не назовешь: тут собралась вся политическая элита Америки. Здесь заседает Сенат, президент раздает указания из Белого Дома – и сюда, конечно, съезжаются туристы со всего света. А для туристов все уже предусмотрено: музеев и памятников в Вашингтоне больше, чем в любом другом месте Америки, и многие из них бесплатные. Этот город стал центром американской демократии, и на него, как на саму демократию, в играх регулярно устраивают атаки. То русские Вашингтон бомбят (см. Modern Warfare 2), то пришельцы штурмуют (см. консольный The Conduit), то сами власти темные заговоры плетут (см. Splinter Cell: Conviction) – и покой господину президенту только снится.

Ну и конечно, Вашингтон мы все помним как основной сеттинг Fallout 3: город хоть и не засветился в игре целиком, но все свои главные достопримечательности показал. А в старенькой гонке Midtown Madness 3 столица открыта вообще полностью, пусть и в слегка ужатом формате. Так что устроить виртуальную экскурсию не составит труда.

Midtown Madness 3 – игра старая, но для знакомства с Вашингтоном она все еще подходит.

МЕМОРИАЛ ЛИНКОЛЬНА

В самом сердце Вашинтона есть огромная Национальная аллея, с прудом и парком. Так вот, вокруг этой аллеи и расположены все главные достопримечательности города: на севере – Белый Дом, на востоке – Капитолий, на западе – Мемориал Линкольна, в середине – Монумент Вашингтона. Так что, как понимаете, Мемориал Линкольна – штука важная. Он был построен в 1922 году и символизировал всепоглощающую американскую веру в свободу: Линкольн был президентом во время Гражданской войны и за эту самую свободу ему приходилось бороться.

Но действительно известным это место сделал Мартин Лютер Кинг, который со ступеней мемориала произнес в 63-м году речь «I have a dream». С тех пор выступать перед сидящим Линкольном стало крайне почетно.

Для Сэма Фишера, правда, почет ничего не значит: в Splinter Cell Conviction нужно было пробраться внутрь мемориала и всех там поубивать. В Fallout 3 памятник тоже играет важную роль: в мире пустоши он оказался обезглавлен, и игроку приходилось пройти отдельный квест, чтобы вернуть президенту пристойный вид.

Если же вы хотите не глядеть на Линкольна, а исследовать всю Национальную аллею целиком – садитесь за баранку в Midtown Madness 3, там этой части города уделяют особое внимание.

Fallout 3.

Бой века: Линкольн против Фишера.

БЕЛЫЙ ДОМ

Рабочее место всех президентов Америки с 1800 года по сей день, Белый Дом стал символом страны – да и вообще всего цивилизованного мира. Вам про него, чувствуется, можно и не рассказывать: в Modern Warfare 2 все играли, Белый Дом вдоль и поперек исходили.

Консольный The Conduit.

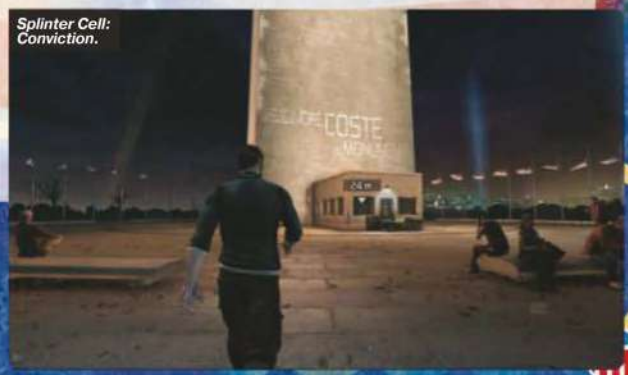
Вашингтон Вашингтоном, а вот так вот побегать по Кремлю мы бы тоже не отказались.

МОНУМЕНТ ВАШИНГТОНА

Всемирно известный фаллический символ Национальной аллеи построен в честь, очевидно, первого президента Америки – Джорджа Вашингтона. Это самый высокий обелиск в мире, он тянется почти на 170 метров в высоту. Из-за гражданской войны строительство каменного штыка тянулось почти 40 лет, и к моменту завершения работ автор первоначального замысла уже умер. Такие проблемы со строительством оставили след на обелиске: цвет его мрамора слегка меняется примерно после первой трети высоты.

В играх Монумент Вашингтона крушить до конца не очень любят, но дырявили его не раз: в тех же Modern Warfare 2 и Fallout 3. В последнем Монументу отвели роль особой важности: можно было даже зайти внутрь и подняться на самый его верх. Вот только супермутантов предварительно приходилось отстрелять. А в Splinter Cell: Conviction это место можно посетить в его современном, неразрушенном виде. Туристы прилагаются.

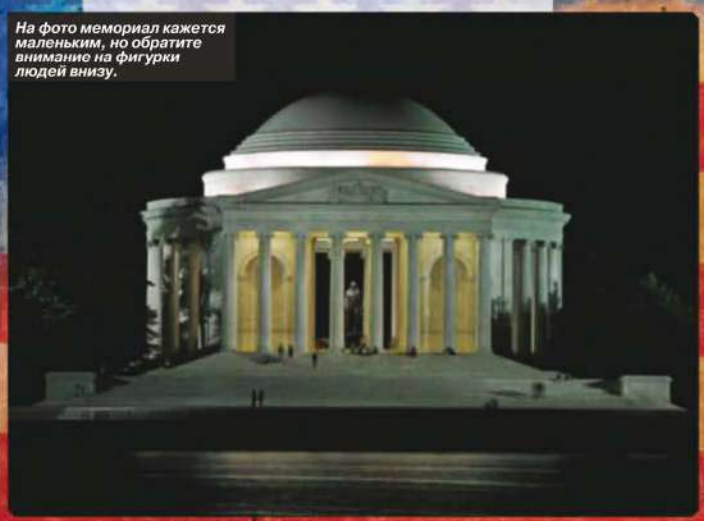
Modern Warfare 2 намекала: сегодня русские замахнулись на святой американский столб, завтра съедят ваших детей.


Splinter Cell: Conviction.

МЕМОРИАЛ ДЖЕФФЕРСОНА

Мемориал Томаса Джефферсона, третьего президента США, не так хорошо известен, как мемориал какого-нибудь Линкольна, но в играх роль ему досталась немаленькая: именно это здание отец героя Fallout 3 превратил в станцию по очистке воды.

Fallout 3.


На фото мемориал кажется маленьким, но обратите внимание на фигурки людей внизу.

КАПИТОЛИЙ

Еще одна достопримечательность Национальной аллеи, Капитолий, третий век остается местом сбора Конгресса. Здесь принимаются и отклоняются законопроекты, а в итоге вершится судьба всего мира.

В Fallout 3 Капитолий не только открыт для исследования, но и оказывается площадкой для массивной драки между супермутантами, наемниками, солдатами Анклава и рыцарями Братства стали. Неподалеку от разваленного здания можно было даже найти одного из пяти гигантских супермутантов.

Fallout 3.

Иные гонки прекрасно работают для туристических целей: на этой картинке, например, Капитолий из консольного сериала PGR.

НЬЮ-ЙОРК

Нью-Йорк, крупнейший город Америки, попадал в игры и фильмы чаще, наверное, чем любой другой кусочек планеты. Здесь буйствовал Кинг-Конг и встречались друзья (в сериале «Друзья»), прыгал Человек-паук и убивал проституток Нико Беллик. Хотя технически Нико был, конечно, в Либерти-Сити – но сходство, как и всегда в GTA, очевидное. Город такой огромный (19 миллионов человек), что целиком ни в одну игру он, конечно, влезть не мог – и многие разработчики заранее это поняли, ограничив игровую зону одним только центральным районом Нью-Йорка, Манхэттеном. Именно этот участок открыт в Prototype и Spider-Man 3, по нему же мы гуляем в Crysis 2. Впрочем, тут и сосредоточены основные достопримечательности, так что авторов можно понять и простить. Иные игры замахиваются на большее – в GTA IV и Driver: Parallel Lines, например, представлены еще три района Нью-Йорка: Бруклин (здесь Нико живет в начале GTA IV), Квинс (это верхняя половина начального острова GTA IV) и Бронкс (небольшой островок наверху карты GTA IV, где обосновались в игре всяческие растаманы). Мы, конечно, не можем перечислить в материале все достопримечательности Нью-Йорка – их слишком много, да и скучно бы получилось. Остановимся на тех, которые сильнее всего запомнились из игр.

Западный кусочек карт GTA IV и Driver: Parallel Lines – вообще не Нью-Йорк, а Джерси-Сити из штата Нью-Джерси. Просто расположен рядом.

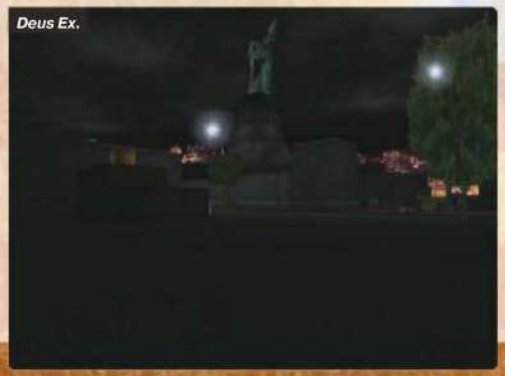
В Prototype и Spider-Man 3 город ограничили одним районом Манхэттена.

СТАТУЯ СВОБОДЫ

Всемирно известную статую Свободы (которую, кстати, подарили США французы к столетию американской революции) считает своим долгом показать каждая вторая игра – даже в старом Deus Ex, если кто не помнит, первая миссия проходила рядом со статуей, на острове Свободы. В GTA IV памятник, как обычно, извратили: на каменном лице у него совершенно бешеная улыбка, в руке – чашка кофе, а в груди – живое бьющееся сердце (увидеть внутренности можно, если войти в секретную дверь). И, конечно, уничтожали статую бесчисленное количество раз: в Crysis 2 ее крушили пришельцы, а в Turning Point: Fall of Liberty – немецкие захватчики.

В GTA у статуи бешеный взгляд…

…и бьющееся сердце в груди.



Deus Ex.

Crysis 2.

ТАЙМС-СКВЕР

Вторая главная достопримечательность Нью-Йорка – Таймс-сквер в центре Манхеттена. Площадь, названная в честь стоявшего здесь офиса газеты «Нью-Йорк Таймс», расположена посреди коммерческого квартала города, рядом со знаменитыми Бродвейскими театрами. Таймс-сквер всегда залита светом – владельцы здешних домов по закону обязаны выставлять яркую неоновую рекламу. Даже перечислять все игры, где показывают Таймс-сквер, было бы утомительно – настолько их много. Да и выглядит площадь везде примерно одинаково.

Реальность.

True Crime: New York City.

Driver: Parallel Lines.

GTA IV.

Spider-Man 3.

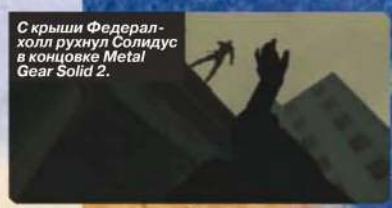
ФИНАЛЬНАЯ БИТВА METAL GEAR SOLID 2 ПРОХОДИТ НА КРЫШЕ ФЕДЕРАЛ-ХОЛЛ. ТАМ ЖЕ, ГДЕ МЫ ПОЗЖЕ ПОБЫВАЕМ В CRYSIS 2.

ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПАРК

Это главный парк Нью-Йорка и, наверное, самый известный парк мира – расположен он в сердце Манхэттена. Центральный парк, как Таймс-сквер, есть почти во всех играх про Нью-Йорк, но с особой любовью он показан в последнем выпуске Alone in the Dark. Там события всей игры происходят в парке, он полностью открыт, огромен, мрачен и заселен нежитью. Тем, кто желает увидеть парк в дневном свете, советуем далеко не ходить: он есть в GTA III и GTA IV, в Prototype и много-много где еще.

ФЕДЕРАЛ-ХОЛЛ (FEDERAL HALL)

В этом исторически важном здании прошла когда-то первая инаугурация президента США, здесь же был принят Билль о правах – не удивительно, что для американцев это почти святая земля. И в играх этот факт неплохо обыгрывают: например, финальная битва Metal Gear Solid 2 проходит именно тут, на крыше Федерал-холл. Солидус, как и Вашингтон, хотел начать новую эру в истории Америки – и в итоге погиб, вытянув руку к статуе первого президента у входа в Федерал-холл. В Crysis 2 все намного проще: мы просто прыгаем на крышу этого дома и расстреливаем с нее солдат.


С крыши Федерал-холл рухнул Солидус в концовке Metal Gear Solid 2.

Alone in the Dark оказался игрой не очень популярной, но парк там был показан в великолепных деталях.

Помните эту локацию Crysis 2? Мы падаем на стеклянный навес слева, прыгаем на крышу Федерал-холл, спускаемся на уличный уровень и проникаем в офис CryNet, который находится слева, за пределами скриншота.

Prototype.

ПАРК ФЛАШИНГ-МЕДОУЗ (FLUSHING MEADOWS)

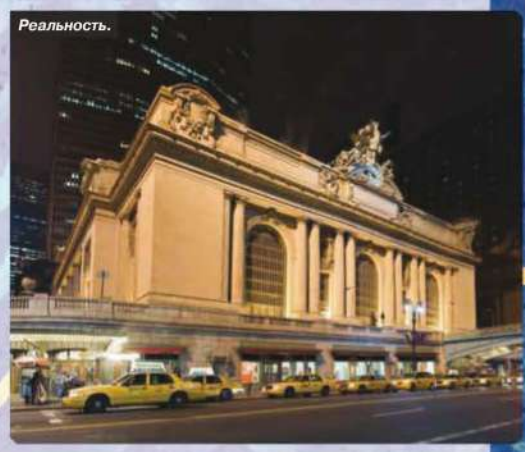
Второй по размеру парк Нью-Йорка, расположенный в районе Квинз, знаком всем, кто прошел Grand Theft Auto: The Ballad of Gay Tony, – тут происходят события финальной миссии игры. Да и в реальности это место вполне известное: тут ежегодно проводится чемпионат по теннису US Open.

GTA IV. Большой глобус тоже есть, просто его не видно на картинке.

Реальность.

ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ВОКЗАЛ НЬЮ-ЙОРКА (GRAND CENTRAL TERMINAL)

Крупнейшая (по числу платформ) железнодорожная станция в мире, Нью-Йоркская Grand Central Terminal показывается в куче фильмов по очевидной причине: это, в конце концов, железнодорожная станция. Важная роль досталась ей в Crysis 2 – именно отсюда солдаты хотели эвакуировать из города гражданских. Станция встречается во многих играх с открытым миром – и в True Crime: New York City, например, можно даже зайти внутрь.


Реальность.

НЕБОСКРЕБЫ

Небоскребам Нью-Йорка в играх обычно не выделяют важную роль, но на заднем плане они часто появляются.

Empire State Building

Небоскреб высотой в 102 этажа оставался самым высоким в мире на протяжении 40 лет – и логично, что именно в годы своего триумфа он стал жертвой гигантской киношной обезьяны.

GTA IV.

Driver: Parallel Lines, на заднем плане.

Chrysler Building

Крайслер-билдинг проигрывает Эмпайр-стейт по высоте (тут всего 77 этажей), но не отстает по узнаваемости: его, например, взрывали в фильмах «Годзилла» и «Армагеддон». На пару с Эмпайр-стейт небоскреб появляется в Mafia 2 – хотя тамошний город и не основан на Нью-Йорке, но кое-какие достопримечательности он копирует.

В Prototype, к сожалению, нельзя разорвать здание на куски, как в «Годзилле».

MetLife Building

Офис страховательной компании Metropolitan Life Insurance Company построен был всего пятьдесят лет назад – но он уже стал узнаваемой частью пейзажа Нью-Йорка. В GTA IV его переименовали в GetaLife, а в Crysis 2 разнесли на куски, как это часто бывает.

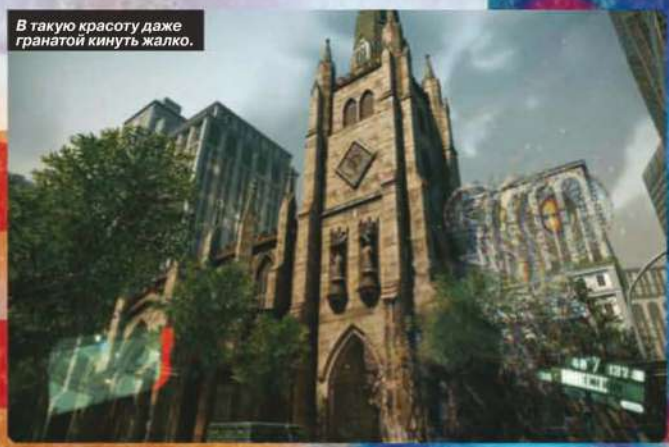
GTA 4.

Crysis 2.

Crysis 2.

ЦЕРКОВЬ ТРОИЦЫ (TRINITY CHURCH)

Неоготическая церковь Троицы – одно из трех главных достопримечательностей Wall Street (после, собственно, Нью-Йоркской биржи и упомянутого выше Федерал-холл). Рядом с этим зданием случился первый большой бой с пришельцами Crysis 2.


В такую красоту даже гранатой кинуть жалко.

ЛОС-АНДЖЕЛЕС

Лос-Анджелес – второй по величине город США и первый по важности центр современной поп-культуры. Именно в Лос-Анджелесе расположены Голливуд и Беверли-Хиллз, здесь снимаются и дебютируют киноблокбастеры, здесь живут звезды и простые богачи. Если Нью-Йорк – деловой центр США, то Лос-Анджелес – центр развлечений. Пляжи, солнце круглый год, пальмы вокруг. И даже Диснейленд неподалеку есть. Ну и совершенно логично, что E3 который год проходит именно здесь, в выставочном центре ЛА.

И в играх Лос-Анджелес фигурировал десятки раз – даже в виде открытого мира. Например, город пародировался в стартовой локации Grand Theft Auto: San Andreas (там он назывался Лос-Сантос), был целиком доступен в True Crime: Streets of LA и гонках L.A. Rush и Midnight Club: Los Angeles (последняя, правда, так и не вышла за пределами консолей). Ну а самым эпичным воссозданием Лос-Анджелеса обещает стать локация грядущей L.A. Noire – детектива с открытым миром, где Город ангелов показывается в эпоху 1940-х годов.

L.A. Rush. LAX расшифровывается как Los Angeles International. Потому что так круче, очевидно.

LAX

Аэропорт Лос-Анджелеса знают все, кто смотрел сериал «Остаться в живых» (LOST): именно сюда должен был прилететь самолет героев. Первая серия финального сезона так и называется – LAX. Геймеры бывали в LAX не раз: Сэм Фишер проникал в здание аэропорта в Pandora Tomorrow, его честно воссоздавали в San Andreas и L.A. Rush. Жаль, в L.A. Noire мы LAX не увидим: построили сооружение лишь в 50-х.

В GTA, как обычно, название изменили, а внешний вид точно скопировали.

МАЛХОЛЛАНД-ДРАЙВ

Дорога Малхолланд-драйв, прорезающая Лос-Анджелес посередине и показывающая водителям красивейшие панорамы города, известна по двум причинам. Во-первых, из-за одноименного фильма Дэвида Линча. Во-вторых, потому что недвижимость на Малхолланд-драйв одна из самых дорогих на планете. И живут тут, конечно, сплошь звезды: Джек Николсон, Памела Андерсон, Пэрис Хилтон и прочие.

Проехаться по этой дороге можно в San Andreas: она там воссоздана вполне достоверно и даже название свое сохранила.

Где-то здесь живет GTA-версия Джека Николсона.

РЕКА ЛОС-АНДЖЕЛЕС

Река с названием Лос-Анджелес тянется через весь город. Ее забетонированное русло большую часть года остается сухим – и этот импровизированный тоннель очень любят киношники. Здесь гонялись и сражались во втором «Терминаторе», в «Трансформерах», в «Угнать за 60 секунд» и в куче других фильмов.

Создатели игр-гонок обойти вниманием такую локацию не смогли: здесь, например, проложен один из треков недавней Blur. А в San Andreas была отдельная миссия с погоней в русле реки на байке.

Если подумать, высохшая река – очень нудное место для гонки. Да и сама Blur была нудновата, что уж тут.

ВЫСТАВОЧНЫЙ КОМПЛЕКС LOS ANGELES CONVENTION CENTER

San Andreas.

Для обычных людей Convention Center не представляет собой ничего особенного – это просто большое здание, где проводятся разные выставки: показывают тут все от новых машин до старого японского аниме. Но для нас, геймеров, это самое важное здание на свете – в его стенах каждое лето проходит E3. И разработчики Convention Center, конечно, тоже любят: и потому редкая игра про Лос-Анджелес обходится без своей копии этого дома. На одной из древних E3 Rockstar даже выпустила скриншот, где CJ (из San Andreas) стоит на велике перед выставочным центром – мол, смотрите, как похоже получилось, дорогие журналисты.

L.A. Rush. На этом круглом здании в прошлом году висела реклама с двусмысленным слоганом Crysis 2: SOSNY.

ОБСЕРВАТОРИЯ ГРИФФИТА

Обсерватория возвышается над Лос-Анджелесом и предлагает туристам-зевакам шоу в своем планетарии. Но главное – вид с холма открывается на город потрясающий: и его легко можно оценить в San Andreas, где здание стоит вполне на своем месте. А более близко познакомиться со зданием можно в Vampire: The Masquerade – Bloodlines, там обсерватория стала одной из игровых локаций.

В GTA обсерватория выглядит, конечно, не слишком богатой, но зато масштаб внушает.

В ИГРАХ ЛОС-АНДЖЕЛЕС ФИГУРИРОВАЛ ДЕСЯТКИ РАЗ – В ТОМ ЧИСЛЕ В ВИДЕ ОТКРЫТОГО МИРА.

«CJ, ты тут что забыл?»

САНТА-МОНИКА

Формально не часть Лос-Анджелеса, а отдельный город, Санта-Моника ничем не отделена от остального мегаполиса: просто один район переползает в другой. Известна Санта-Моника в первую очередь своим пляжем – и большущим пирсом на пляже. Тут расположен этакий парк аттракционов с американскими горками и колесом обозрения. Это очень известная точка города, и воссоздается она почти в каждой игре, где есть Лос-Анджелес – и в San Andreas такой пирс есть, и в L.A. Rush, и в Midnight Club. А еще в Санта-Монике расположен офис Activision.

В L.A. Rush можно подъехать к самому колесу обозрения. В San Andreas, впрочем, тоже.

RANDY'S DONUTS

Обычное кафе, получившее в поп-культуре необычную популярность. Гигантский пончик с крыши Randy's Donuts пародировался в «Симпсонах», катился по городу в фильме «2012», а в «Железном человеке 2» в его дырке беспринципно сидел с похмелья Тони Старк. В играх, к сожалению, особо эпичной роли пончик пока не получал: но найти его можно, например, в тех же San Andreas (там он называется, правда, Jim's Ring) и в Midnight Club: Los Angeles (а там название сохранено).

Кстати, любопытный факт: изначально это кафе было частью сети, но франшиза быстро прогорела и 10 открывшихся кафе стали независимыми. В каждом из десяти был свой гигантский пончик – но сейчас уцелела лишь половина из них.

В Midnight Club: Los Angeles не побоялись оставить оригинальное название кафе.

Вход на пирс в Midnight Club…

…и в реальности.

БЕВЕРЛИ-ХИЛЛЗ

Как и Санта-Моника, Беверли-Хиллз формально считается самостоятельным городом (хоть и с мизерной площадью в 15 квадратных километров), но на деле плавно втекает в Лос-Анджелес. Да что там втекает – Беверли-Хиллз расположен прямо внутри Лос-Анджелеса и со всех сторон им окружен. Ох уж эта американская география... Город прославили, конечно, его обитатели: здесь живут Голливудские звезды, богачи и директора больших компаний.

К радости игровых разработчиков, Беверли-Хиллз – город не только гламурный, но еще живописный, с хорошими, широкими дорогами. И потому в большинство ЛА-игр эта локация пробралась: в San Andreas район замаскировали под названием Rodeo, а в True Crime: Streets of LA, L.A. Rush и Midnight Club: Los Angeles он представлен без всяких масок.

L.A. Rush. Отличный климат, пальмы, дорогие магазины, Голливуд по соседству – чего еще желать звезде?

ГОЛЛИВУД

Голливуд – очевидно, самый известный район Лос-Анджелеса. Аллея славы и киностудии, бесконечные туристы, которые перемешиваются с людьми, одетыми в костюмы Бэтменов и Дартов Вейдеров, театры с богатейшей историей и кинозалы, где регулярно случаются важнейшие премьеры. Голливуд – без преувеличения культурный центр этого века. Свою важность он сохраняет не первое десятилетие: за многие годы в Голливуде выросла масса культовых театров и клубов, которые узнают энтузиасты со всего света. И эти заведения с особой любовью переносят в игры. В грядущем L.A. Noire такая любовь и вовсе перерастет в фанатизм: там копируют не то что отдельные известные дома, а целые улицы – но, конечно, в том виде, в котором они были в 40-х годах. И для виртуального туризма по Голливуду игры лучше вы не найдете – но, опять же, в Голливуде 40-х не было даже той самой Аллеи славы. Да и назывался район иначе: Hollywoodland.

L.A. Rush давала уникальную возможность разнести знак к чертям собачьим.

Как и в GTA, в реальности Аллея славы тянется довольно долго, и в определенный момент из гламурных районов Голливуда уходит в какие-то гетто.

Сюжет Duke Nukem 3D начинается в Лос-Анджелесе – хотя узнать город не так-то просто.

В 40-х даже известный знак иначе выглядел. Через несколько лет его реставрировали и сократили.

ИЗВЕСТНЫЕ ЗАВЕДЕНИЯ ГОЛЛИВУДА В ИГРАХ

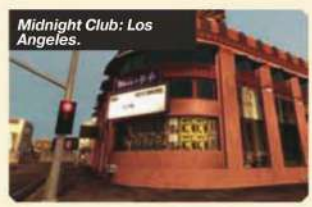
Grauman's Chinese Theatre

Один из главных кинотеатров Голливуда, который стоит на Аллее славы с 1927 года по сей день. Культовых премьер тут было много – даже «Звездные войны» 1977 года впервые показали именно здесь.

L.A. Noire.

Whisky a Go Go

Легендарный клуб, который со времени открытия в 1964 году помог раскрутить многих известных ныне музыкантов.



Midnight Club: Los Angeles.

Hollywood Wax Museum

Музей восковых скульптур, открывшийся в Голливуде в 65 году.

Midnight Club: Los Angeles.

Grauman's Egyptian Theatre

Кинотеатр, построенный аж в 1922 году, в котором состоялась первая кинопремьера в истории Голливуда.

L.A. Noire.

ЛАС-ВЕГАС

Вегас – город контрастов. За яркими фасадами казино и ночных клубов скрывается простой городок посреди пустыни – не такой уж богатый и пафосный, как кажется после первого знакомства. Но этот самый городок, конечно, никогда никого не интересует – и туристы, и киношники, и разработчики хотят видеть тот самый Fabulous Las Vegas, тонущий в неоновом свете. Тут и кроется главная сложность: казино Вегаса – частные организации, которые рвут и мечут, отстаивая свои интересы. И разработчики не могут просто взять и устроить перестрелку в каком-нибудь Circus Circus – это казино, кстати, не хотело участвовать даже в съемках распрекрасного фильма «Страх и ненависть в Лас-Вегасе», поэтому о какой-нибудь GTA и речи не идет. Вот в итоге и получается, что почти все игры про Вегас выдумывают свои казино (на основе существующих или по соседству с ними) и устраивают весь экшен там – так было и в Rainbow Six: Vegas, и в Duke Nukem Forever, и в San Andreas. И даже отмененная игра с открытым миром This is Vegas не спешила копировать заведения реального мира – потому что с этой индустрией лучше не шутить.

Так что грабить известные казино негде. В куче игр, зато, можно посмотреть на них издалека – например, в консольных гонках PGR и Gran Turismo есть треки в Вегасе. Да и в Rainbow Six: Vegas каноничные локации остались – драться внутри нельзя, но снаружи вполне можно взглянуть на здания каких-нибудь Bellagio, Paris, The Mirage. Тот же Bellagio, кстати, засветился в слегка извращенной форме и в Duke Nukem Forever – только там он сменил название на, гм, Fellatio. Так или иначе, все эти игры концентрируются на «стрипе» – длинной и широкой дороге, по обе стороны которой и расположены все игральные заведения. Выбраться за пределы «стрипа» в обычный город легче всего в San Andreas – там, кстати, и казино показаны недурно: названия им сменили, а вид – почти нет.

Что же касается Fallout: New Vegas, то там авторы совсем потонули в отсебятине – но им это можно, постапокалипсис же. При желании, впрочем, найти реальные аналоги казино из Fallout можно: Lucky 38 похож на Stratosphere, например.

По This is Vegas вышло совсем немного скриншотов, но показанные казино на реальные не очень похожи.

Stratosphere лишь издалека напоминает Lucky 38 из Fallout: New Vegas. На самом деле связи особой нет.

Как-то так выглядит «стрип» в реальной жизни. По крайней мере, мелкая его часть – тянется он через полгорода.

Экшен в Rainbow Six: Vegas сконцентрирован в вымышленных казино.

В начале Duke Nukem Forever пришельцы высаживаются именно на дорогу «стрипа», где и стоят все казино. В игре ее скопировали не один в один, но родство чувствуется.

В San Andreas даже и не пытались скрывать, какой город они пародируют.

Duke Nukem Forever.

BELLAGIO

Казино, вдохновленное одноименным регионом Италии, Bellagio стало известным благодаря огромному пруду с фонтанами перед своим главным входом. Было одним из трех казино, которые грабили в «Одиннадцати друзьях Оушена» – двумя другими оказались MGM Grand и The Mirage. Пародировалось в Duke Nukem Forever.

Rainbow Six: Vegas.

CIRCUS CIRCUS

Казино с темой цирка, которое показывали в фильме про Бонда «Бриллианты навсегда» и в «Остин Пауэрс: Международный человек-загадка». В «Страхе и ненависти в Лас-Вегасе» про Circus Circus говорили, что в таких заведениях граждане проводили бы субботние вечера, если бы фашисты выиграли войну. Безумие чистой воды.

San Andreas.

EXCALIBUR

Это казино, которое выглядит как огромный средневековый замок, – стоит ли еще чего-то добавлять?

San Andreas.

Консольная гонка PGR 4.

FLAMINGO

Во «Фламинго» натурально есть живые фламинго – но на весь мир отель-казино прославился благодаря фильму «Страх и ненависть в Лас-Вегасе»: тут герои останавливались во второй половине картины.

San Andreas.

LUXOR

Казино в виде пирамиды – мало того что гигантское, так еще и излучает по ночам свет из верхушки.

В PGR 4 трек проложен прямо под огромной статуей.

San Andreas.

Rainbow Six: Vegas.

PARIS

В казино Paris стоит не только огромная копия Эйфелевой башни: тут же можно найти реплики французской триумфальной арки и Площади Согласия, а вход напоминает о фасаде Лувра.

САН-ФРАНЦИСКО

Сан-Франциско с его бесконечными холмами оказался райским садом для разработчиков гоночных игр: на этих улицах даже самая тривиальная погоня не обходится без прыжков на три метра в высоту.

Коротко из географии: Сан-Франциско находится в Калифорнии, на западе США – городок не слишком большой (население 800 тысяч человек), тут всегда солнечно, море под боком, до Голливуда на машине доехать можно. Город известен своими геями и программистами – первые буйствуют на улицах, а вторые обосновались в «Силиконовой долине»: она расположена, грубо говоря, в здешних пригородах.

И если Вашингтон – обычный город с отличными достопримечательностями, то с Сан-Франциско все наоборот: кроме красного моста, достопримечательностей тут и нету, но необычны сами холмистые улицы и миловидные дома в европейском стиле. Сан-Франциско – как уголок культурной Европы в середине Америки. Оценить все прелести города мы наверняка сможем в Driver: San Francisco, а до ее релиза придется устраивать виртуальный туризм в играх подревней: первой Driver, Midtown Madness 2 и San Andreas.

Оригинальный Driver в наше время смотрится, конечно, не очень хорошо. Экскурсии лучше отложить до выхода Driver: San Francisco.

Разрушенный мост в Fallout 2.

МОСТ ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА (GOLDEN GATE BRIDGE)

Огромный красный мост служит символом солнечного города – и он постоянно встречается в играх, кино и комиксах. Вот и в недавнем «Восстании планеты обезьян» последняя битва проходила как раз здесь. А в шутере Homefront, например, в финале надо зачищать этот мост от корейцев – и давали даже посмотреть на его конструкцию снизу. Очень любопытно Золотые Ворота представили в Fallout 2: тут мост по сюжету уже разрушен, и единственный оставшийся кусок дороги собираются использовать как взлетную площадку для космического корабля.

Driver: San Francisco.

В Homefront по Золотым Воротам катаются танки.

ГОРОД С БЕСКОНЕЧНЫМИ ХОЛМАМИ ОКАЗАЛСЯ РАЙСКИМ САДОМ ДЛЯ РАЗРАБОТЧИКОВ ГОНОК.

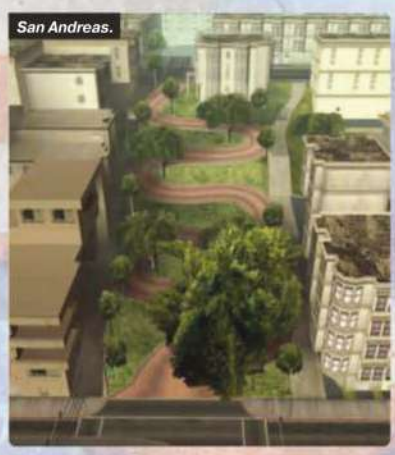
КУЛЬТУРА ХИППИ В ХЕЙТ-АШБЕРИ

В 60-х Сан-Франциско был центром мира хиппи – и именно в этом городе началось легендарное «Лето любви». Но лето и любовь прошли, а дети у хиппи остались. И сейчас, как и раньше, они занимают отдельный квартал в центре Сан-Франциско, вокруг улиц Хейт и Ашбери. Стены там разукрашены портретами Джими Хендрикса и Боба Марли, в воздухе пахнет чем-то нелегальным, а в магазинах продают цветастые майки и шапочки.

И в городке San Fierro из San Andreas такой квартал не могли не повторить: здесь он называется Hashbury и выглядит вполне похоже на свой прототип. Жаль только, ничего сюжетно важного тут не происходит.

В играх и кино хиппи смешные и глупые, но в реальности по такому району ходить страшновато.

Midtown Madness 2. И в играх, и в реальности, пешеходы поднимаются на этот холм самым цивилизованным образом: по лестнице сбоку.


San Andreas.

КРИВАЯ ДОРОГА LOMBARD STREET

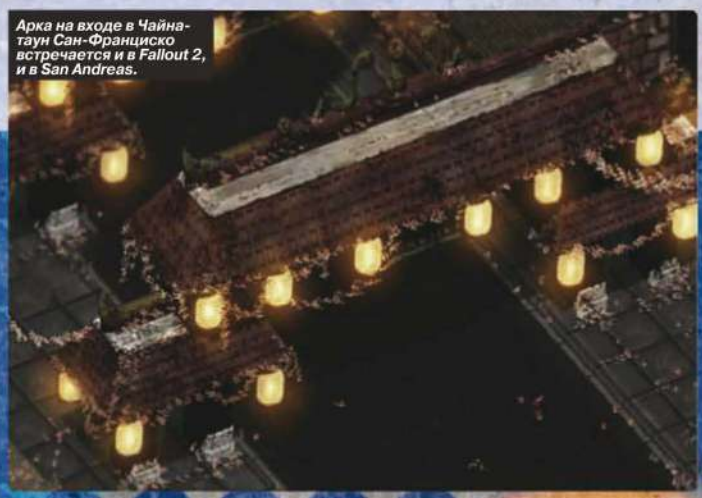
В Сан-Франциско дороги не только крутые, но и кривые – улочка Lombard Street борется за титул самой кривой в мире. Ее показывали в бесчисленных фильмах про погони и в играх – в тех же Midtown Madness 2 и San Andreas (где она называется Windy Windy Windy Windy Street). Такой странный дизайн дороги был рожден необходимостью: горка тут идет под углом 27 градусов и многие машины попросту не смогли бы на нее заехать по прямой.

ЧАЙНАТАУН

Из иммигрантов в городе много не только русских, но еще и китайцев – и их Чайнатаун разросся до огромных размеров. Это крупнейшая и старейшая община китайцев за пределами Азии. И в играх этот факт, конечно, раздули: например, в Fallout 2 весь Сан-Франциско оказался под контролем азиатов. По сюжету, они – не бывшие обитатели местного Чайнатауна, а наследники китайцев, субмарина которых затонула неподалеку от города.

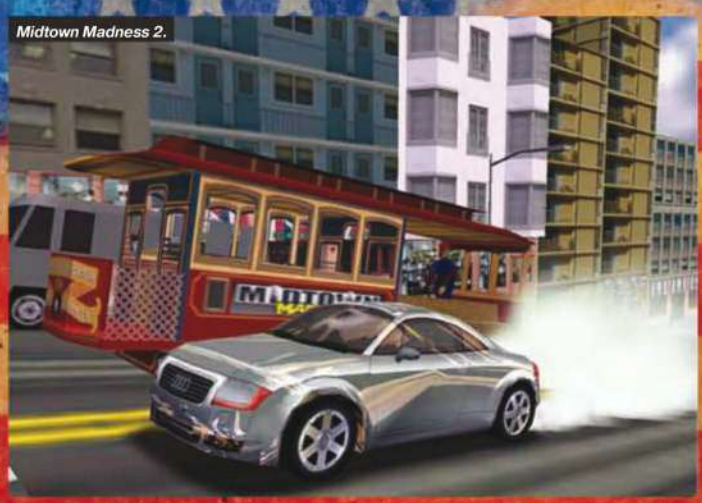
В San Andreas Чайнатаун переехал без особых изменений: в игре даже говорится, что это, как и в реальности, крупнейшее подобное сборище китайцев в мире. Арка на входе в Чайнатаун выглядит точно так же, как в реальности (и как в Fallout 2), и за аркой сходство улочек продолжается.

Такой скриншот можно принять и за фото – настолько похож игровой Чайна-таун San Andreas на настоящий из Сан-Франциско.


Арка на входе в Чайна-таун Сан-Франциско встречается и в Fallout 2, и в San Andreas.

ТРАМВАЙЧИКИ

Крутые улицы города легче всего пересекают трамваи – и центр Сан-Франциско пронизан трамвайными линиями. В играх вроде Midtown Madness 2 и San Andreas трамвайчики тоже можно найти – хотя покататься в них и не дают. В GTA у такого транспорта нет ни водителя, ни пассажиров, поэтому проехаться можно, разве что забравшись на крышу. ■


Midtown Madness 2.

San Andreas.

Автор:
Андрей Окушко

ТЕМНЫЙ ВЛАСТЕЛИН

ЛЕГКО ЛИ БЫТЬ ЗЛЫМ?

МЫ ТЫСЯЧАМИ ИСТРЕБЛЯЛИ ОРКОВ И ГОБЛИНОВ, МЫ ГРОМИЛИ ЗАМКИ ТЕМНЫХ ВЛАСТЕЛИНОВ И НИЗВЕРГАЛИ В БЕЗДНУ ИХ САМИХ. МЫ ЛОВИЛИ ЗЛО В ПРИМИТИВНЫЕ ЛОВУШКИ И ЖЕСТОКО УБИВАЛИ, УБИВАЛИ, УБИВАЛИ... НЕ ДУМАЯ О ТОМ, ЧТО У ЗЛА, ВОЗМОЖНО, ЕСТЬ СВОЯ ПРАВДА. ЧТО НЕ ВСЕ В МИРЕ ТАК ПРОСТО, И ВСТРЕЧЕННЫЙ АНАЛОГ САУРОНА РУКОВОДСТВУЕТСЯ НЕ ТОЛЬКО НИЗМЕННЫМИ ПОБУЖДЕНИЯМИ. ПОЧЕМУ ЖЕ МЫ ОТКАЗЫВАЕМ ЕМУ В ПРАВЕ НА СУЩЕСТВОВАНИЕ? ВОПРОС ЭТОТ ОДНОЗНАЧНОГО ОТВЕТА НЕ ИМЕЕТ. УБИЙСТВО ГОБЛИНА, АТАКУЮЩЕГО ДЕРЕВНЮ, ДЛЯ МЕСТНЫХ ЖИТЕЛЕЙ ЯВНОЕ БЛАГО. НО ГОБЛИН ВЕДЬ МОГ НАПАСТЬ И ПРОСТО ОТ БЕСКОРМИЦЫ, ТАК КАК ЕМУ НЕ ПРОДАЛИ ДО ЭТОГО ЕДЫ, РЕШИВ, ЧТО «НЕЧА ТВАРЯМ ЗЕЛЕНЫМ ПОМОГАТЬ». И КАКОЙ ВЫХОД, КРОМЕ ГОЛОДНОЙ СМЕРТИ ИЛИ БОРЬБЫ ЗА ПИЩУ СИЛОЙ, МОГ ЗДЕСЬ ПОМОЧЬ?

ВОЗЬМЕМ ТЕМУ ПОСЛОЖНЕЕ: СКОЛЬКО ВЫ ЗНАЕТЕ ПРОИЗВЕДЕНИЙ ИСКУССТВА, ГДЕ НЕ ПОБЕДИЛО ТАК НАЗЫВАЕМОЕ ДОБРО? А ВЕДЬ ВОПРОС НЕ ПРАЗДНЫЙ: В НАТУРЕ ЧЕЛОВЕКА (ПО ОБРАЗУ И ПОДОБИЮ КОТОРОГО СОЗДАНЫ ВСЕ ИЛИ ПОЧТИ ВСЕ НЕЛЮДСКИЕ РАСЫ) ВОЕВАТЬ ПОСТОЯННО. И НЕВАЖНО, КАК БУДУТ НАЗЫВАТЬСЯ ВОЙНЫ – «ВТОРАЯ МИРОВАЯ» ИЛИ «МИРОТВОРЧЕСКАЯ ОПЕРАЦИЯ В ИРАКЕ», СУТЬ ОСТАНЕТСЯ ПРЕЖНЕЙ. ВЫВОД ПОНЯТЕН: ДОБРО БЫСТРЕНЬКО ПОДЕЛИТСЯ НА «ОЧЕНЬ ДОБРО» И «НЕ ОЧЕНЬ ДОБРО», ПОСЛЕ ЧЕГО ВСЕ НАЧНЕТСЯ ЗАНОВО. А ПОБЕДИТЕЛИ ПОТОМ НАПИШУТ ИСТОРИЮ, РАССКАЗЫВАЯ СКАЗКИ О «ПОЖИРАТЕЛЯХ МЛАДЕНЦЕВ» И «УБИЙЦАХ СТАРИКОВ», С КОТОРЫМИ ПРИШЛОСЬ БОРОТЬСЯ ОТ ЗАБОРА И ДО ОБЕДА.

В ИГРАХ ОБЫЧНО ЗАДУМЫВАТЬСЯ НАД ПОДОБНЫМИ ВОПРОСАМИ НЕ ПРИНЯТО. КУДА НИ ПЛЮНЬ, ВЕЗДЕ ГРОМОЗДЯТСЯ ВСЯЧЕСКИЕ ЗАМКИ УЖАСА И ЦИТАДЕЛИ ТЬМЫ. А ЕСЛИ И ПРЕДЛАГАЕТСЯ АЛЬТЕРНАТИВНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ, ТО В ЛУЧШЕМ СЛУЧАЕ НА УРОВНЕ «ВСЕХ УБИТЬ, ПОТОМУ ЧТО ВСЕХ УБИТЬ». К СЧАСТЬЮ, ИЗ ПРАВИЛА ЕСТЬ ИСКЛЮЧЕНИЯ, И ИХ СТАНОВИТСЯ ВСЕ БОЛЬШЕ С КАЖДЫМ ГОДОМ. О НИХ-ТО МЫ И ПОГОВОРИМ.

ДОБРО БУДЕТ НАКАЗАНО: DUNGEON KEEPER

Нельзя сказать, что до 1997 года тема зла в играх совсем не эксплуатировалась, но именно Dungeon Keeper стал тем фундаментом, на котором впоследствии выросли неординарные проекты а ля Evil Genius и Overlord. И все же то, что сотворила Bullfrog, иначе как прорывом не назовешь. Студия не могла обойтись в своем творении без гномов, эльфов и прочих паладинов, но на сей раз нам предложили их истреблять. Идея народу понравилась – очередь в плохиши удлинялась с каждым днем.

Жили наши плохиши под землей и звались хранителями подземелий. Ремесло у них было нелегкое – приходилось постоянно подбадривать ленивых импов-работяг шлепками, следить за отлынивающими от тренировок бойцами, расставлять ловушки и кидаться молниями. Виной тому – наглые герои, рвущиеся к сокровищнице с целью стащить накопленные (не)праведным трудом богатства, а заодно перебить наших подчиненных. В таких условиях полагается молоко за вредность выдавать, но профсоюз подземных властелинов пока организовать было некому. Выход оставался один – всех победить и объявить себя всенародно признанной властью. А если дела шли совсем плохо, можно было даже вселиться в одного из подчиненных вояк и лично надавать по сусалам вторгшимся силам добра.

В 1999-м вышло продолжение с циферкой «2» на обложке. Одним ресурсом больше не ограничивались – к золоту добавилась мана. У главного монстра-помощника в первой части – Horned Reaper – еще сильней ухудшился характер. Теперь демон не только ненавидел шлепки ладонью повелителя, но еще и появлялся не сразу. Чтобы добиться благосклонности наглеца, требовалось собирать специальные артефакты. Вдобавок светлые герои научились лучше крушить стенки подземелий, а отдельные бывшие подчиненные возомнили о себе невесть что и записались в конкуренты. Но такого энтузиазма и поклонения, как первая часть, Dungeon Keeper II не снискал. Наверное, потому что больше смахивал на дополнение, чем на новую игру. Даже мини-развлечения, вроде гольфа или стрельбы по героям в стиле незабвенной Moorhuhn, не спасали.

Как бы то ни было, у Bullfrog получилось показать другую сторону конфликта без особой брутальности. Нет, брызги крови в боях были, но они не воспринимались как элемент жестокости. Избиения бесят присутствовали, но до смерти их старались не доводить. И мы убедились: быть злым – интересно!

Забывать об обороне было ни в коем случае нельзя – прорвавшиеся к центру подземелья враги могли враз отправить вас в ад.

Фанаты не забыли любимую игру и работают над ее улучшением – так называемым KeeperFX. Кстати, в нем кампания не одна – их больше десятка. И можно даже играть за добрых!

ПОДЗЕМЕЛЬЯ НА СТОЛЕ

Два года назад Dungeon Keeper (под новым именем Dungeon Lords) превратился в отличную настольную игру. Несколько хранителей подземелий строили свои базы, привлекали монстров и, конечно же, боролись с героями. А по-настоящему злым доставался паладин – крайне мощный противник. Победа над ним давала много очков, но отнюдь не все стремились столкнуться с воином света и справедливости во всей его красе. Поэтому отдельные хранители предпочитали задабривать местных жителей и делать вид, что они в целом добрые и пушистые.

Партия в Dungeon Lords в самом разгаре. В некоторых подземельях уже появились первые комнаты, за которые, кстати, в финале можно было получить победные очки. Как и за многие другие действия.

У монстров в Dungeon Keeper 2 легко можно было отнять деньги – достаточно заманить их в казино, где они радостно проиграют выданные зарплаты. Правда, иногда какой-нибудь имп срывал банк…

ПОЛОСА ЧЕРНАЯ, ПОЛОСА БЕЛАЯ: BLACK & WHITE

В 2001 году Питер Молинье показал нам Black & White. По легенде, туземному племени внезапно являлся какой-то бог, да не простой, а с собственной зверушкой-тамагочи. Воспитание той самой зверушки (изначально доступны были лишь тигр, обезьяна и корова) ложилось на наши плечи, как и все прочие сверхъестественные и не очень хлопоты. Само собой, быть добрым никто никого не заставлял.

Сериал Black & White показал нам другую сторону «злых» прохождений. Быть темным оказалось грустновато. Вас попросили спасти тонущих моряков? Добрые небесные владыки так и делали, злые же оставляли несчастных тонуть. После чего неприятно было чувствовать себя последней сволочью, когда в ролике сестра погибшей просительницы обвиняла нас во всех бедах и несчастьях.

И так продолжалось до самого финала. А тут еще и зверька-тамагочи приходилось воспитывать в агрессивном человеконенавистническом духе, обучая поедать встреченных крестьян и рушить попадающиеся под ноги дома. Так и только так можно было воспитать настоящего монстра-убийцу, для которого вражеский город – лишь пыль под ногами. Но путь к победе «злой» подход только замедлял.

Подтвердила это и Black & White 2, сделавшая скачок в сторону традиционных градостроительных стратегий. Нам под руку выдавали одну из рас – греков, а врагов возглавляли ацтеки. Цель понятна, методы тоже. Для добрых – возвести кучу зданий и убедить население соседних деревень перейти на правильную сторону. Для злых – обучить своего мегазверя воевать, понастроить войск и напасть на соседей, пока они не слишком круты.

Понятно, что от военных действий нейтральные и вражеские городишки страдали серьезно, доставаясь нам не в лучшем состоянии. Да и маны требовалось немало, приходилось порой жертвовать подданными ради быстрого пополнения запасов. Те, кто собаку съел в поджанре, знают, что уменьшение населения – шаг к замедлению развития. К тому же и злая зверушка могла увлечься и скушать пару-тройку зазевавшихся крестьян. Даже тех, кто был нами лично отправлен на важные для государства работы.

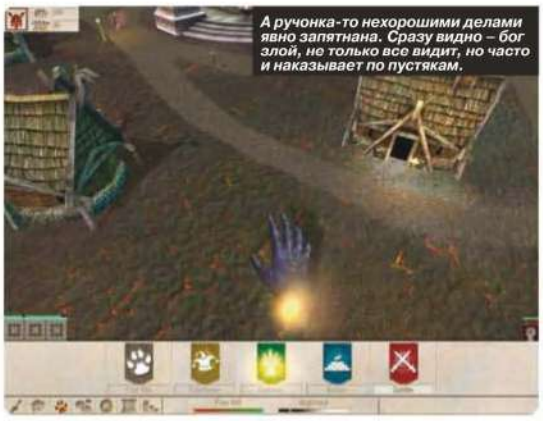
Впечатление от «черного» пути в Black & White оставалось двойственное. Для любителей повоевать это был лучший выбор, но для тех, кто предпочитает спокойное развитие с непременной победой в конце и без сюрпризов – не самый разумный вариант. Да еще и за выполнение просьб подданных можно было получить больше, чем за воспитание в их сердцах ненависти к нам. Хотя некоторые считали, что потрескавшаяся земля с проглядывающими потоками лавы и изменившаяся под «undead-style» божественная рука стоят того.

КОГДА-ТО КОМАНДА BULLFROG И МОЛИНЬЕ РАБОТАЛИ ВМЕСТЕ НАД СИМУЛЯТОРОМ БОГА POPULOUS. ПОЗЖЕ ИХ ПУТИ РАЗОШЛИСЬ, НО СОВМЕСТНО ПРИДУМАННЫЕ ИДЕИ ВОШЛИ КАК В DUNGEON KEEPER, ТАК И В BLACK & WHITE.

Издалека Black & White выглядела неплохо, но камеру приближать рекомендовалось, только если у вас нет проблем с сердцем.

ЧЕМ ЗЛЕЙ, ТЕМ НЕКРАСИВЕЙ

Отличительная «фишка» многих игр Молинье – отображение внутренних изменений через внешность. Особенно ярко это проявлялось в Black & White и Fable. В Black & White 1 и 2 ваше мировоззрение легко определялось по «руке бога» (читай – курсору мыши), превращающейся в длань то ли вампира, то ли просто нежити. А впоследствии еще и по земле, сквозь трещины в которой явно проглядывала лава – недвусмысленный намек на ад. В Fable же все было четко видно по внешнему виду героя. Злые персонажи быстренько меняли цвет лица на мертвенно-бледный, явственно демонстрируя окружающим – связываться с такими плохишами себе дороже.



А ручонка-то нехорошими делами явно запятнана. Сразу видно – бог злой, не только все видит, но часто и наказывает по пустякам.

Встреча двух волков не могла закончиться иначе как мордобоем. Надеюсь, наш зверек победит, а чтобы помочь ему, к битве скоро присоединится парочка моих отрядов.

Обаятельная парочка разыгрывала перед нами комедию на тему «хороший помощник» и «плохой помощник». Право слово, без них сериал многое потерял бы.

АНТИГЕРОЙ ВО ВСЕЙ КРАСЕ: EVIL GENIUS

Казалось, повторить успех Dungeon Keeper невозможно, да и кто рискнул бы это сделать? Но в 2004-м смельчаки из Elixir Studios представили Evil Genius – игру, название которой говорит само за себя. В роли злого гения мы отправлялись покорять (а лучше сказать уничтожать) родную планету. Установление контроля над мировой преступностью, похищения людей и ценностей и тщательно спланированные катастрофы прилагались.

Но хорошо отлаженная машина зла появлялась не сразу, сначала приходилось неслабо попотеть над созданием собственного подземного комплекса. Вопросов перед начинающим антигероем ставилась масса: где поместить центр управления, сколько генераторов займется производством энергии, какие повсюду расставить ловушки и как не дать подручным сойти с ума от скуки. На выходе получилось нечто наподобие градостроительной стратегии, где игра за плохишей стала не самоцелью, а фоном. Особенно если вы забывали читать статьи в местной энциклопедии.

Хотя вам быстро напоминали, кто тут плохой: раньше ли, позже ли на остров прибывали агенты. Эти надоедливые существа пытались засунуть свои носы в самые укромные уголки базы, приходилось их отлавливать и даже убивать. Самые продвинутые делали это посредством натыканных везде ловушек, позволявших злобно похихикать, наблюдая за потугами доблестных бойцов с преступностью, пытающихся выбраться из очередного капкана.

Веселых моментов в Evil Genius было немало. То агенты целыми группами взламывали дверь безобидного домишки, а ворвавшись туда, находили лишь парочку огнетушителей на стенах. То бравые парни с двумя нолями в позывных вскрывали суперсекретный (а заодно фальшивый) вход в подземный комплекс, обнаружив за ним одинокую комнату с ловушками. То отряд коммандос ставил на уши построенный для отвода глаз отель, мешая туристам развлекаться. Самые настойчивые «джеймсы бонды», конечно, прорывались на базу, и тогда в ход шла тяжелая артиллерия – подручные и даже личные телохранители. Встречу с Красным Иваном и его верным гранатометом в узком коридорчике мало кто переживал.

Время тикало, злодейства становились все изощреннее, база росла, а правительства присылали все лучше и лучше подготовленных агентов. Но, так или иначе, планете приходилось покориться воле злого гения. Хотя в игре мы ценили не концовку, а сам ход событий. Наблюдать за подручными и вражескими шпионами было страсть как интересно, добавь создатели в игру хоть какое-то подобие многопользовательского режима, она бы и сейчас оставалась у многих на винчестерах. Но в любом случае Evil Genius достойна аплодисментов.

Чемоданчик в руках у рабочего – с деньгами. Сейчас он сбегает поменять его на коробочку, из которой волшебным образом распакуется электростанция.

На карте мира мы расставляли фишки подручных, стараясь получать максимальную прибыль, выполнять квесты и привлекать к себе не слишком много внимания.

БАЗА, БАЗА, БАЗА

Спроектировать эффективно работающую базу в Evil Genius с первого раза мало у кого получалось. Проблема в том, что место под скалами ограничено, стоило нерационально построить комнаты, как некуда было впихнуть конференц-зал или лабораторию. Даже советы умудренных опытом злых гениев на форумах не всегда спасали – лишь на собственных ошибках получалось учесть все мелочи и наконец-то построить идеальное логово. В котором и подручным было комфортно, и вражеским агентам неуютно. Да, без задатков планировщика в заводилах преступного мира никак не оказаться.

Бедная горничная не выдержала допроса и бухнулась в обморок. Зато мы теперь знаем, как делать коридорных, отвлекающих внимание агентов в гостинице.

ЗЛОЙ И ЕЩЕ ЗЛЕЕ: OVERLORD

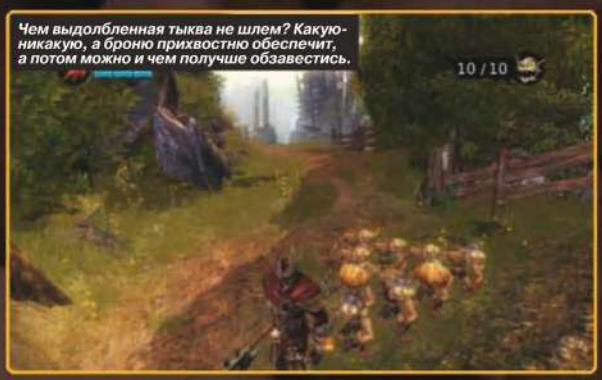
По пальцам можно пересчитать примеры компаний, которые изменяли любимому жанру и добивались еще большего успеха. Triumph Studios, некогда прославившаяся стратегическим сериалом Age of Wonders, – одна из них. В 2007 году она выпустила экшн с ролевыми элементами Overlord, которому на роду было написано получить несколько продолжений.

Нас отправляли в (почти) традиционный фэнтезийный мир, предложив место Темного властелина. Место оказалось не хлебным – здесь-то восторжествовало добро. Но светлые паладины не смогли найти себя, одержав победу и перебив всех врагов. А не найдя, пустились во все тяжкие. Так, король полурослико в Мелвин записался в обжоры и раздулся до размеров небольшого воздушного шара. А эльфийский храбрец и вовсе превратился в дерево – уж больно лениво ему было заниматься чем-то еще. Само собой, местному населению тоже досталось – те же полурослики активно ринулись грабить крестьян, конфискуя запасы еды для себя и своего короля. Угадайте, кому пришлось спасать местных жителей?

Путей у нас было два. Первый – убивать встречных-поперечных, грабить их дома, в общем, демонстрировать свою злодейскую сущность. Вариант выгодный – стоит покинуть локацию и вернуться на нее, как все восстанавливалось. А так как выпадающие из убитых души нам были нужны, понятно, что проще «добыть» их из крестьян, чем бегать и искать по окрестностям овечек или жуков. Второй путь – изображать из себя мудрого правителя, заботящегося о благосостоянии подданных. Если вам это еще не надоело.

И потом, разве крестьяне – подданные, о которых стоит заботиться? При первом удобном случае они предавали вас и склонялись перед иной силой. А вот прихвостни-бесенята – настоящие граждане темного государства, готовые идти в огонь и воду по первому слову Повелителя. Да-да, мы не преувеличиваем – они могли даже прыгнуть в котел с расплавленным металлом, чтобы помочь Темному владыке улучшить его топор. Вот это, я понимаю, преданность! И пусть крестьяне бухались при нашем появлении на колени, прося пощадить их, они все равно должны быть благодарны Повелителю, избавившему их от победившего добра.

Увы, два недостатка в игре были – корявое управление (наследство консолей) и банальная концовка в стиле «пришло еще большее зло, убей его». Но в остальном к Overlord придраться не мог даже самый ярый критик.



Чем выдолбленная тыква не шлем? Какую-никакую, а броню прихвостню обеспечит, а потом можно и чем получше обзавестись.

Сам Властелин ничего не таскал – негоже нам заниматься черной работой. На то есть прихвостни!

ЛИЧНЫЕ БЕЗДНЫ

Дополнение Raising Hell продолжило эксплуатировать темы победителей в войне «бобра с ослом» и «большего зла». В нескольких локациях появлялись входы в загадочные мини-миры, так, неподалеку от деревни крестьяне повелись на посылы часовенки, якобы призывающей людей на небеса. Но стоило поддаться на уговоры и поверить, что тебя ждет рай, как человек попадал в ад. С распятыми homo sapiens на стенах, злющими туземцами и финальными боссами (все теми же из базовой версии). Так мы еще раз убедились, к чему приводят лень, обжорство, пьянство и прочие грехи. А заодно поиграли в арканоид с правителем полурослико в в роли мячика, испортили эльфийский спектакль, поколотили неверных жен. В общем, развлекались по-всякому.

Ничего себе полурослик – больше, чем иные тролли по размерам. Да, чревоугодие до добра не доводит.

СЮЖЕТОМ OVERLORD И ПРОДОЛЖЕНИЙ ЗАНИМАЛАСЬ РИАННА ПРАТЧЕТТ – ДОЧЬ ТЕРРИ ПРАТЧЕТТА, СОТВОРИВШЕГО ИСКРОМЕТНЫЙ ЮМОРИСТИЧЕСКИЙ СЕРИАЛ «ПЛОСКИЙ МИР». ПОЛУЧИЛОСЬ ПРОСТО ПРЕКРАСНО.

ЗЛО ВСЕГДА НАЙДЕТ ДОРОГУ: OVERLORD 2

Продолжение Overlord появилось в 2009-м, но доставать из кармана старого героя Triumph Studios не стала, придумав нового. Правда, внешне он был похож как две капли воды на прошлого Повелителя (если не считать вступления с рассказом о детстве), что неудивительно, учитывая родственные узы (папа и сын). Зато в остальном многое поменялось.

Раньше мы решали локальные проблемы одной деревни, подсознательно чувствуя свою местечковость, теперь же Повелитель вышел на оперативный простор. Но и враги ему попались под стать – целая империя, внешне сильно напоминающая Римскую. Империя эта стремилась захватить все, связанное с магией, а демонических существ уничтожить, так что договориться не получалось. Оставалось крушить легионы, захватывать города и подчинять тамошних жителей.

Хотя для желающих воевать по старинке оставались другие варианты. Вы вполне могли изображать из себя Лорда Разрушения, уничтожающего все, до чего он дотянется, а заодно прокачивающего ударные заклинания. Только смысла в этом не было – город, в котором все жители перебиты, не приносил дани. А без дани зарабатывать деньги, требуемые для апгрейдов, нелегко. Так что разработчики сами подталкивали нас к превращению в «доброго злого» правителя, заботящегося обо всех своих подданных, а не только о прихвостнях.

Геймплей в Overlord II оказался смесью экшена и... головоломок. Прохождение уровня часто требовало применения интеллекта, а не просто закликивания орд врагов. Подтягиваем коричневых прихвостней, двигаем ими к крепости вагонетку с взрывчаткой, отзываем назад, берем красных и подрываем ворота – вот одна из простейших задачек. Хотя решать ее было бы на порядок проще, сделай создатели что-нибудь с консольностью управления.

До кучи разработчики накидали мелких улучшений. Как вам возможность вселиться в тело прихвостня и пробраться туда, куда Властелину путь заказан? Или обзавестись гаремом и решать, кого сегодня назначить любимой женой? Или башня, переставшая выглядеть банально и представляющая собой нечто вроде миниатюрной вселенной? Короче, мы даже не знаем, станет ли Overlord III (если выйдет когда-нибудь) лучше, чем вторая часть. Уж больно замечательно получилось. По-нашему, по-темновластелински.

Будущий Владыка Тьмы в детстве. Что-то выдает в нем дальнейшую судьбу – то ли гордая осанка, то ли горящие глаза.

Феечки, похоже, тоже не прочь хорошо покушать. Но защищен от их магии только сам Повелитель, прихвостни любовным чарам подвластны.

А ЧТО НА КОНСОЛЯХ?

В сериале Overlord было два ответвления, выходивших строго на приставках. Первое – Overlord: Dark Legend для Wii. Сюжет и шуточки-прибауточки и здесь не подкачали, плюс прибавилось удобное управление при помощи Wiimote. Но все испортили баги – игра порой вылетала, а кому это понравится? День в день с Dark Legend вышла Overlord: Minions для DS, но проекты эти отличались как небо и земля. Если первая во всем походила на прародителя, то вторая заставляла вспомнить времена Vikings и взять под контроль четырех прихвостней со своими собственными навыками. Увы, Minions вышла непривычно короткой, с простенькими головоломками и практически полным отсутствием юмора. Став первой и пока что единственной провальной частью сериала.

Сюжет Dark Legend рассказывал о событиях до начала первой Overlord. И после прохождения игры многое становилось понятным, в том числе то, почему Темный Владыка стал таким, как есть.

ТЕПЕРЬ ПРИХВОСТНИ ДРАЛИСЬ НЕ ТОЛЬКО В ПЕХОТЕ, НО И В КАВАЛЕРИИ. КТО НА ВОЛКАХ, КТО НА САЛАМАНДРАХ, А КТО И НА ПАУКАХ. ТОЛЬКО СИНИМ НЕКРОМАНТАМ-ПЛОВЦАМ ЕЗДОВЫХ ЖИВОТНЫХ НЕ ДОСТАЛОСЬ.

Несокрушимые легионеры горят не хуже всех прочих. Да еще и тупы, как пробки, – им бы атаковать нашу немногочисленную армию, так нет, стоят и ждут, пока всех не перебьем.

В НАШ ПРОСВЕЩЕННЫЙ СЕМНАДЦАТЫЙ ВЕК: FABLE 3

Мы не зря уделяем так много внимания Питеру Молинье – это человек редкостного таланта, порой просто фонтанирующий идеями. Правда, в Fable совсем-совсем уйти от канонов у Питера не получилось – главный герой может стать по-настоящему злым, но все равно отправиться на борьбу со злом еще большим. Хотя возможности для этого в первых двух частях были не ахти какие – в основном стандартные геройские штучки (меч, магия и прочие спецспособности). Но в третьей… Третья – совершенно особый сказ.

Главный герой/героиня – наследник престола, на котором пока сидит старший брат Логан. Правитель это жестокий, выжимающий из народа все соки, ради одному ему ведомых целей. Логану плевать на нищету народа, на мизерные зарплаты на фабриках, на акции протеста. Да и с бунтовщиками тут не церемонятся – их попросту расстреливают (Альбион уже додумался до пороха и ружей). Вывод: нам просто на роду написано свергнуть тирана.

Выполняя задания, можно формировать отношение к себе местного населения. Те, кто пытаются подружиться, в будущем получат подарки. Но злым быть проще – при помощи нехитрых действий в стиле американских комедий (пускания газов, тошноты или «грозного» рыка) мы настраиваем жителей против себя без всяких квестов. В будущем такие ненавистники поделятся очками опыта, именуемыми здесь «печатями гильдии», просто при вашем приближении. И не надо устраивать романтическое свидание, чтобы очередная крестьянка принесла нам какую-нибудь пользу. Впрочем, есть еще один гарантированный способ улучшить/ухудшить к себе отношение граждан. Скупайте дома/магазины и ставьте высокие цены на аренду и налоги на прибыль – рано или поздно вас возненавидят. И наоборот.

Впрочем, все это просто прелюдия, самое интересное ждет в финале. Воссев на трон, герой узнает, что Логан был гадом не по причине мерзостной сущности. Спойлерить не будем, но скажем, что деньги казне были нужны по вполне

Ограничивать народу доступ к алкоголю или нет? Вопрос серьезный, но знайте, что запретить пить – злое деяние!

НАЗВАНИЕ КОРОЛЕВСТВА – АЛЬБИОН – ОТСЫЛАЕТ НАС К АНГЛИИ. А СИТУАЦИЯ НАГЛЯДНО ДЕМОНСТРИРУЕТ, С КАКИМ ТРУДОМ ШЛА ИНДУСТРИАЛИЗАЦИЯ НА ДАЛЕКИХ ОСТРОВАХ. ВПРОЧЕМ, КАК И ВЕЗДЕ.

На экране Ривер – именно его советы приведут к скорейшему наполнению казны. И наибольшей ненависти населения к правителю, разумеется.

Чем мы только не занимались до восшествия на трон. Даже трусы известной личности для фанатки похищали!

А ЧТО В КОНЦЕ ТОННЕЛЯ?

После финала игры можно пробежаться по местам боевой славы, посмотрев на последствия решений. Злые короли увидят, как болота превратились в отстойники, красивейшее озерцо осушено и на его месте теперь шахта, а в лесу идут заготовки древесины. Зато народ живет и работает. А тех, кто бездельничает, нетрудно привлечь к работам, собственноручно отловив и отведя на фабрики, рудники, лесопилки. Если, конечно, вы их поймаете – жалкие людишки почему-то со всех ног разбегаются при нашем приближении. Глупцы! Не понимают, что если бы не герой, их бы на белом свете не было.

Когда-то здесь была зона отдыха, а теперь шахта. Суровые будни индустриализации.

не объективным оборонительным причинам. Вот и думай теперь, что делать, когда соратники требуют выполнения опрометчиво розданных обещаний. А в самом деле, что? Если вы не запаслись деньжатами и не пожертвуете их на благо страны, придется вести бонапартистскую политику, давая денег одним и отнимая у других. Вопросов же перед королем стоит немало. Оставить в покое горную деревушку или вырубить лес вокруг нее, построив форты? Дать детям образование или отправить их на заводы делать оружие? Сохранить приют для бездомных или превратить его в бордель, приносящий золотишко для войск?

Даже жаль, что время на троне утекает слишком быстро и приходит час последней битвы. Большой вопрос, кто к ней подготовится лучше – добрый герой или злой. У злого шансы сохранить жизни миллионам жителей, населяющих Альбион, выше. Да, граждане будут бедны. Да, некоторые из них не доживут до победы, умерев с голоду или от болезней. Но большая часть уцелеет и, как заявит провидица (и по совместительству комментатор) Тереза: «Разве спасение цивилизации не важнее нескольких жизней?».

ВОПРОСОВ ПЕРЕД КОРОЛЕМ СТОИТ НЕМАЛО. ОСТАВИТЬ В ПОКОЕ ГОРНУЮ ДЕРЕВУШКУ ИЛИ ВЫРУБИТЬ ЛЕС ВОКРУГ НЕЕ, ПОСТРОИВ ФОРТЫ? ДАТЬ ДЕТЯМ ОБРАЗОВАНИЕ ИЛИ ОТПРАВИТЬ ИХ НА ЗАВОДЫ ДЕЛАТЬ ОРУЖИЕ?

Злодея в Fable легко отличить от добряка.

СМЕРТЬ (ПОЧТИ) ВСЕМУ ЖИВОМУ

Как ни странно, но отыгрывать злодея можно даже в Spore, причем и на поздних стадиях игры тоже. Достаточно вырезать все попадающиеся разумные расы и основывать на их планетах свои колонии. Конечно, после такого вы не слишком-то будете отличаться от главного врага всея вселенной, но ведь не факт, что инопланетяне, прилетев на Землю, одарят нас всяческими благами? Да и зачем плодить конкурентов, которые рано или поздно попытаются бросить вызов новой звездной империи?

Поджаривать инопланетян мы будем при помощи собственного космического корабля. Увы, флот создать нельзя, так что процесс уничтожения других рас будет долгим.

ГЕРОЙ ДОЛЖЕН БЫТЬ ПЛОХИМ: РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

В ролевых играх возможности «плохого» прохождения тоже есть, хотя не везде. Часто разработчики срываются в банальное «всех убить, стать очень плохим без причины». И все же так делает не каждый. Взять, к примеру, старенький Baldur's Gate II. Поначалу сюжетная линия за злых в нем развивалась по схожему сценарию с «доброй», но впоследствии они расходились, и ближе к финалу мы получали полноценное альтернативное прохождение. Расстраивало лишь, что выбор спутников для не слишком хорошего героя оказывался ограничен.

Еще дальше пошла серия Fallout, давшая массу возможностей по проявлению темных сторон своей сущности. Желающий мог стать мутантом, уничтожать несогласных и даже вырезать целые города, а главное – все это влияло на судьбы мира. Фирменные ролики с рассказами о том, к чему приводили ваши эксперименты и телодвижения, прилагались. Равно как и реакция встреченных персонажей – с вступившим в общину работорговцев общаться желал далеко не каждый, как и с поддержавшими Цезаря в Fallout: New Vegas. В общем, если вы еще не пробовали свернуть с накатанной дорожки воина света в мире постапокалипсиса, сделайте это. А то многое упустите.

Интересно было записываться в плохиши и в Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura. И пусть по мере смещения в сторону «зла» нас любили все меньше и меньше, некоторые NPC наоборот радостно распахивали объятия и гурьбой бежали записываться в команду. Финальный же босс оказывался не врагом, а очень даже другом. На пару с ним вы могли уничтожить мир – достойная цель для персонажа, начинавшего путь с нуля.

Неплохим получился и еще один проект Troika Games, Vampire: the Masquerade – Bloodlines. В этой вселенной вообще нельзя было играть за добрых, если подходить с точки зрения людей – главными героями тут назначили вампиров. Но кровосос кровососу рознь, что великолепно демонстрировало прохождение. Клан Тореадоров, скажем, не сильно отличался от людей по стереотипам поведения. Тогда как Малкавианы больше походили на каких-то психопатов, чем на разумных существ.

Поистине галактический размах зла демонстрировала Star Wars: Knights of the Old Republic. Герой, выбравший «темную сторону Силы», не просто становился на путь ситхов. Он много узнавал об их философии – жестокой, но в чем-то соответствующей несправедливой вселенной вокруг нас. А в финале мог даже занять место первого среди неравных – то бишь главного темного джедая. Как и почему – рассказывать не будем, узнаете сами, если захотите. Печалило лишь то, что в сиквеле хотя и осталось альтернативное прохождение, но сам проект вышел незаконченным – издатель слишком торопил разработчика со сроками.

В Fallout: New Vegas, как и во всякой хорошей RPG, не каждый поступок был строго злым или добрым. Часто последствия своих деяний можно было понять только после финала.

Особо одаренные убивали в Arcanum всех-всех-всех. А некоторые даже ухитрялись при этом не разговаривать ни с кем, кроме Вирджила в стартовой локации (от беседы с ним отвертеться было нельзя).

Потребовал деньжат за помощь в Knights of the Old Republic – изволь получить очков для движения к темной стороне Силы. А нечего жадным быть.

А ГДЕ ЕЩЕ?

Найти «плохишей» во многих играх несложно, хотя нечасто под их действия закладывается какой-то адекватный фундамент. Вспомните сериал Postal – брутально, бессмысленно, беспощадно, но одно сомнений не вызывает – главный герой («Чувак» в русском переводе) уж кем не является, так это добрячком. Несколько сложнее с Manhunt, где персонаж попросту вынужден ступить на тропу войны. А то, что на дорожке этой образовались жертвы – следствие, а не цель.

Гораздо интереснее дела обстоят в стратегиях. Оголтелые вояки-орки из Warcraft I-II оказываются не такими уж простачками в третьей части. У них своя правда и свое жизненное кредо. Да и зерги из StarCraft не могут считаться абсолютным злом. Не исключено, что после выхода посвященной им игры мы вообще перестанем считать рой злым. Кстати, стратегии – самый благодатный жанр для тех, кто «ищет странного» и пытается «постичь другую сторону Силы». Даже рядовая игра «про Вторую мировую» обычно предлагает поиграть за немцев, что уж говорить про проекты уровня Star Wars: Empire at War с дополнением Forces of Corruption. Уж тут-то вам и имперцы предлагаются, и контрабандисты с их невиданными возможностями по созданию межгалактического преступного синдиката.

Как видите, тема зла в играх велика и неисчерпаема. Неудивительно, что проекты про темных властелинов и героев получились столь разными. Одни ставят перед нами глубочайшие философские проблемы, как Fable III, заставляют нас задуматься, стоит ли победа в войне слезинки одного-единственного ребенка? Другие просто предлагают альтернативный взгляд на мир. Третьи превращаются в тамагочи. Да, злым в играх может быть весело и грустно, легко и не очень. Но одно мы знаем точно – скучно на этом пути не будет. ■

Вырезать всех и по возможности сделать это красиво – визитная карточка Manhunt.

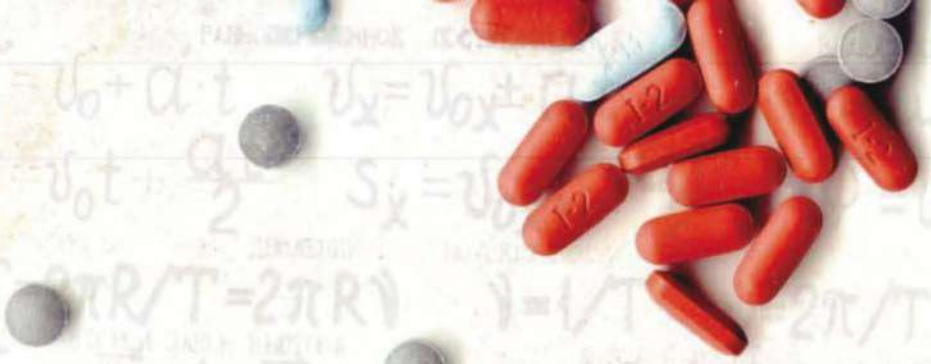
Невидимые сети коррупции потихоньку опутывают галактику. Когда-нибудь все планеты поймут: преступность – не так уж плохо. Особенно для вовлеченных в этот «бизнес».

Rockstar всегда делали жестокие игры, но в Manhunt они переплюнули самих себя.

Автор:
Иван Сапров

НА ПРИЕМЕ У ВРАЧА

УЧЕНЫЕ ОТВЕЧАЮТ НА ВОПРОС О ВРЕДЕ И ПОЛЬЗЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ ВЫЗЫВАЮТ ПРИВЫКАНИЕ, СЛЕПОТУ, РАЗДРАЖИТЕЛЬНОСТЬ, ПРОВОЦИРУЮТ РАЗВИТИЕ СЛАБОУМИЯ, ГОМОСЕКСУАЛИЗМА (DRAGON AGE 2!). ИЗ-ЗА НИХ СТАНОВЯТСЯ МАНЬЯКАМИ, УБИВАЮТ РОДИТЕЛЕЙ, ДРУЗЕЙ, ПОДРУГ, УЧИТЕЛЕЙ, НАЧАЛЬНИКОВ, РАСЧЛЕНЯЮТ ДОМАШНИХ ХОМЯЧКОВ И РЫБОК. ОНИ – ВЕЛИЧАЙШЕЕ ЗЛО НА ПЛАНЕТЕ, КАК ТЕМНАЯ СТОРОНА СИЛЫ, ТРЕТИЙ РЕЙХ ИЛИ, ТАМ, АЛЬ-КАИДА. ПО КРАЙНЕЙ МЕРЕ, ТАК ДУМАЮТ НЕДАЛЕКИЕ ПОЛИТИКИ И БОРЦЫ ЗА ЗДОРОВЫЙ ОБРАЗ ЖИЗНИ. НО ЧТО, ЕСЛИ ВСЕ ЭТО ПРАВДА? «PC ИГРЫ», КАК ЕДВА ЛИ НЕ ЕДИНСТВЕННЫЙ ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ, КОТОРЫЙ НЕ БРЕЗГУЕТ ПРОВОДИТЬ ЖУРНАЛИСТСКИЕ РАССЛЕДОВАНИЯ, ОТВЕЧАЕТ НА ГЛАВНЫЙ ВОПРОС СТОЛЕТИЯ – ПРЕВРАЩАЕТСЯ ЛИ ЧЕЛОВЕК В НАРКОМАНА И КВАЗИМОДО, ИГРАЯ В CALL OF DUTY И GTA. ГОТОВЯ МАТЕРИАЛ, МЫ ПОРЫЛИСЬ В АРХИВАХ РАЗНЫХ СМИ И ОТЫСКАЛИ ВОСЕМЬ САМЫХ ИНТЕРЕСНЫХ НАУЧНЫХ ИССЛЕДОВАНИЙ, СВЯЗАННЫХ С ИГРАМИ. ВСЕ ОНИ ПРОВОДИЛИСЬ В РАЗНОЕ ВРЕМЯ; ЧЕТЫРЕ ПОДТВЕРЖДАЮТ ПОЛЬЗУ ОТ ИНТЕРАКТИВНОГО РАЗВЛЕЧЕНИЯ, ЕЩЕ ЧЕТЫРЕ – ДОКАЗЫВАЮТ ВРЕД.

ЧТО УТВЕРЖДАЮТ: ГЕЙМЕРЫ БЫСТРЕЕ ПРИНИМАЮТ РЕШЕНИЯ
ГДЕ УТВЕРЖДАЮТ: В РОЧЕСТЕРСКОМ УНИВЕРСИТЕТЕ В НЬЮ-ЙОРКЕ

Самый очевидный аргумент в пользу компьютерных игр, о котором говорилось сто тысяч раз, – они развивают скорость реакции. Не все, конечно, а только шутеры, вроде Black Ops и Crysis 2. Ученые из Рочестерского университета в Нью-Йорке смогли это доказать.

Была проведена серия экспериментов с участием добровольцев, среди которых оказались как геймеры, так и обыкновенные люди. К геймерам относились те, кто на протяжении года играл как минимум по 5 часов в неделю в такие игры, как GTA и Halo. Добровольцам показывали экран с множеством точек, некоторые из которых вроде бы хаотично двигались. Задача заключалась в том, чтобы определить, сколько точек движется и в каком направлении. С заданием геймеры справлялись гораздо быстрее, причем правильность от скорости не страдала. Любопытно, что среди обыкновенных людей были также те, кто нерегулярно играет в компьютерные игры (50 часов в год) – они тоже показали неплохие результаты и выполнили задание быстрее тех, кто к играм не прикасался ни разу в жизни.

Причина в том, что геймеры учатся быстрее анализировать окружающее пространство, при этом совершенно неважно, реальное оно или виртуальное, едет такой человек на машине или стреляет по нарисованным мишеням. Мозг постоянно просчитывает вероятность того или иного события. К примеру, едете вы в автобусе, и он резко затормозил. Мозг вычислит вероятность вашего падения и в соответствии с этим сделает вывод, в какую сторону нужно наклониться, чтобы сместить центр тяжести и все же удержаться на ногах. И игра в шутеры улучшает процесс формирования таких выводов.

Похожие опыты проводились и раньше, подтверждалось, что геймеры обладают быстрой реакцией, но до конца не было ясно, насколько эта реакция была адекватной. В Нью-Йорке же все расставили по законным местам. Опыт вождения в Grand Theft Auto пригодится на дорогах.

Покажи Manhunt хоть одному ученому, выступающему за компьютерные игры, он наверняка моментально откажется от своего мнения и трижды перекрестится. Игра, в которой можно воткнуть во вражеский затылок заостренный металлический лом, явно не лучшим образом сказывается на психике.

Научно доказано: Black Ops лучше The Sims.

ЧТО УТВЕРЖДАЮТ: ИГРЫ УЧАТ ДРУЖИТЬ И ДОВЕРЯТЬ ЛЮДЯМ
ГДЕ УТВЕРЖДАЮТ: В УНИВЕРСИТЕТЕ ЛОЙОЛЫ В ЧИКАГО

Профессор университета Лойолы в Чикаго Талмадж Райт завуалированно назвал противников компьютерных игр продажными, кхм, людьми, которые выполняют социальный заказ, и заключил, что все их обвинения беспочвенны. «Наше общество – стадо рабочих – в принципе отрицает веселье, веселый образ жизни, а, следовательно, игры тоже. И исследователи пытаются дать обществу то, что они хотят услышать», – рассказывает ученый.

Сам Райт, кстати, против игр ничего не имеет и вообще склонен думать, что игры – это, в общем-то, хорошо, особенно для детей. В частности, он признался в любви к древней Counter-Strike, которая, по его мнению, учит работе в команде. «Это не просто игра, вместе с тактиками и стратегиями, которые используются игроками, это командные шахматы с оружием. Негатив, который исходит от игроков, свойственен любым спортивным состязаниям и ничего особенного собою не представляет», – объяснил профессор, который несколько недель наблюдал за поведением геймеров во время игры в Counter-Strike. Кстати, нецензурные вопли в адрес соперников характерны только для юных игроков, люди в зрелом возрасте, по наблюдениям ученого, играют преимущественно молча или обсуждая с напарниками тактику игры. В любом случае командные онлайновые игры несут важную миссию: учат детей работать в группе, доверять партнерам по команде и не замыкаться в себе. Вместе с этим возрастает значимость социальной группы. Сработавшись друг с другом, геймеры в следующий раз предпочтут снова встретиться в игре прежней командой, а не собирать группу из новых игроков. По этой логике лучшим способом воспитать в себе социально активного человека – через кровь и слезы начать играть в какой-нибудь World of Warcraft, где есть кланы, гильдии, коллективные квесты, походы в рейды и прочая ерунда с участием социальных групп. Это, наверное, дешевле психологического тренинга «как найти друзей».

Вот так выглядят геймеры! По мнению неиграющего большинства.

В Чикаго одними из первых заговорили про «социальный заказ». Бунтарский дух города не дает о себе забыть.

ШНОБЕЛЯ ИМ!

За самые сомнительные достижения в области науки, начиная с 1991 года, по аналогии с Нобелевской премией вручается Шнобелевская. Десять наград достаются ученым, сделавшим самые бесполезные открытия, каждый год в ноябре, параллельно вручению премии имени Нобеля. Но не подумайте, что ее получают не ученые, а бездельники. История знает примеры, когда в один год исследователь брал Шнобеля, а на следующий – получал Нобеля. Открытия, за которые вручаются награды на церемонии, одно смешнее другого. Ее вручали за носки поверх обуви, за микробов в бороде, изобретение линейки средств от вздутия живота и метеоризма, за исследование, отвечающее на злободневный вопрос, почему скрежетание ногтями по школьной доске у всех без исключения вызывает одинаковую реакцию. А как вам исследование под названием «Избавление от навязчивой икоты путем пальцевого массажа ректальной области»? Согласно ежегодной традиции, спустя два дня после вручения премии, которая, кстати, транслируется из Гарварда почти на весь мир на нескольких языках, лауреаты объясняют смысл своих достижений в Массачусетском университете, и это, наверное, смешнее самой церемонии.

ЧТО УТВЕРЖДАЮТ: ВО ВРЕМЯ ИГРЫ ИНТЕНСИВНЕЕ СЖИГАЮТСЯ КАЛОРИИ
ГДЕ УТВЕРЖДАЮТ: В ГОНКОНГСКОМ УНИВЕРСИТЕТЕ

В замечательном мультсериале «Южный Парк» был культовый эпизод про World of Warcraft, где присутствовала красноречивая карикатура на среднестатистических геймеров: по версии создателей мультфильма, любитель компьютерных игр – жирный, лысеющий мужик за 30, который живет с мамой, носит непременно уродские очки, пьет колу, жрет чипсы и отчаянно напоминает Джаббу Хатта из «Звездных войн». Однако один пункт из этого ассоциативного ряда опровергнут опытным путем исследователями из Гонконгского университета. В нашей с вами действительности компьютерные игры помогают худеть.

Ученые проследили, как во время игры сжигаются калории и работает сердце, и пришли к выводу, что расходы энергии во время игрового сеанса превышают норму в 4 раза. Причем к настольным играм вроде шахмат или карт это правило не применимо. Кроме того, во время игры за компьютером сердце тоже работает куда интенсивнее обычного, и таким образом сердечная мышца тренируется. Это не означает, что вместо занятий спортом можно играть в Call of Duty, надеясь избавиться от лишнего веса, но если при случае телевизору, радио и книжкам каждый раз предпочитать компьютерные игры, то, по мнению специалистов из Гонконгского университета, таким образом можно сбросить пару лишних килограммов. На всякий случай делаем важную ремарку: люди, ведущие сидячий образ жизни, выходящие из дома лишь по острой необходимости и ничего в жизни не видящие, кроме родного компьютера, рано или поздно все равно начнут превращаться в существ, похожих на Джаббу Хатта.

Играешь и худеешь, играешь и худеешь. Это могло бы стать рекламной кампанией какой-нибудь игры для женщин.

ЧТО ДОКАЗАЛИ: ИГРЫ ПОЛЕЗНЫ ДЛЯ ЗРЕНИЯ
ГДЕ ДОКАЗАЛИ: В РОЧЕСТЕРСКОМ УНИВЕРСИТЕТЕ В НЬЮ-ЙОРКЕ

Если про скорость реакции все мы хоть краем уха, но когда-либо слышали, то следующий тезис стал настоящим откровением – по крайней мере, для нашей редакции. Оказывается, компьютерные игры положительным образом влияют на зрение. К такому выводу пришли ученые из того же Рочестерского университета.

Полезны, конечно, не все игры, а те, что требуют высокой концентрации, то есть снова шутеры. Для эксперимента из числа студентов исследователи отобрали 22 добровольца, которых впоследствии разделили на две группы – первые играли в Call of Duty и Unreal Tournament, а вторые – в The Sims. Опыт длился 9 недель, на протяжении которых каждый студент провел за игрой около 50 часов. В результате у игроков в CoD и UT улучшилась возможность различать близкие оттенки серого цвета на 43%, кроме того, у них на 58% выросла способность различать едва уловимые оттенки цвета. У тех, кто играл в The Sims, никаких изменений не наблюдалось. А теперь самое главное: причем тут оттенки и серый цвет вообще. Способность различать близкие оттенки серого свидетельствует о высокой контрастной чувствительности. Проще говоря, эти люди куда лучше видят в темноте, например, ночью. Раньше для повышения такой чувствительности нужно было обязательно надевать очки, то есть менять оптическую систему глаза. Компьютерные же игры заставляют мозг максимально эффективно обрабатывать получаемую информацию и в этом плане работать на пределе возможностей. Затем он привыкает к высоким нагрузкам и сохраняет способность различать близкие цвета даже после прекращения игры.

Ничего серьезного, подумали вы? А вот и неправда. Развитая способность различать цвета помогает лучше видеть в темноте. Это особенно полезно ночным стритрейсерам, дальнобойщикам, грабителям и рядовым гопникам – в общем, всем, кто много времени проводит в кромешной тьме, будь то загородная автотрасса или переулок в спальном районе. Кстати, Дафна Бавелье, одна из исследователей, уверена, что компьютерные игры уже в ближайшем будущем могут стать частью программы по коррекции зрения.

В Рочестерском университете без конца проводят самые разные исследования. Не удивимся, если профессора и ученые через пару месяцев сделают новое открытие, возможно, тоже связанное с играми.

Call of Duty – одна из тех игр, играя в которые можно научиться хорошо видеть в темноте.

ЧТО УТВЕРЖДАЮТ: ИЗ-ЗА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР ТУПЕЮТ
ГДЕ УТВЕРЖДАЮТ: В УНИВЕРСИТЕТЕ ТОХОКУ В ЯПОНИИ

Да не просто тупеют, а становятся бешеными неуправляемыми неандертальцами с расшатанной психикой, которые в любую минуту могут вооружиться сковородой или клюшкой для гольфа и превратить обыкновенный городской парк в кровавую баню. Примерно так думают профессоры одного японского ВУЗа.

Исследователи из университета Тохоку утверждают, что игры тормозят развитие лобных долей головного мозга, которые отвечают за практически все мыслительные процессы, во время игры задействованы только участки головного мозга, необходимые для выполнения самых примитивных действий вроде ходьбы. Лобные доли влияют на способность человека ставить перед собой задачи и последовательно их выполнять, сравнивать ожидаемый результат с имеющимся, нормально говорить и жестикулировать. В общем, это важнейшая область головного мозга. Чтобы лучше понять все то, о чем мы сейчас пишем, вспомните Рэндла Макмерфи (в фильме его сыграл Джек Николсон) из «Пролетая над гнездом кукушки», которому сделали лоботомию. Он превратился в овощ. Неандертальцы в свое время были истреблены предками современного человека как раз из-за неразвитости лобных долей; неандертальцы просто не могли существовать в социуме и были агрессивными дикарями-одиночками. Профессор Рюто Кавасима, руководитель исследования, с горечью отметил безнадежность нового поколения. Современные дети, по его словам, только и делают, что играют в игры, а значит, теряют способность трезво мыслить, ставить перед собой задачи и выполнять их, расставляя приоритеты. А когда это поколение повзрослеет, мир превратится, видимо, в ад.

Мы, впрочем, сомневаемся, что наше будущее столь трагично, каким его видит японский профессор, потому что, во-первых, игры в небольших количествах (например, два-три часа в день) вряд ли уничтожат мозг, в конце концов, человечество активно играет уже три десятка лет и пока все более-менее в порядке. Во-вторых, есть куда более страшные вещи – пьянство, наркомания и игромания (имеются в виду «однорукие бандиты» и прочие рулетки). На их фоне даже чрезмерное увлечение компьютерными играми смотрится так же невинно, как привычка смотреть новостные телепередачи перед сном.

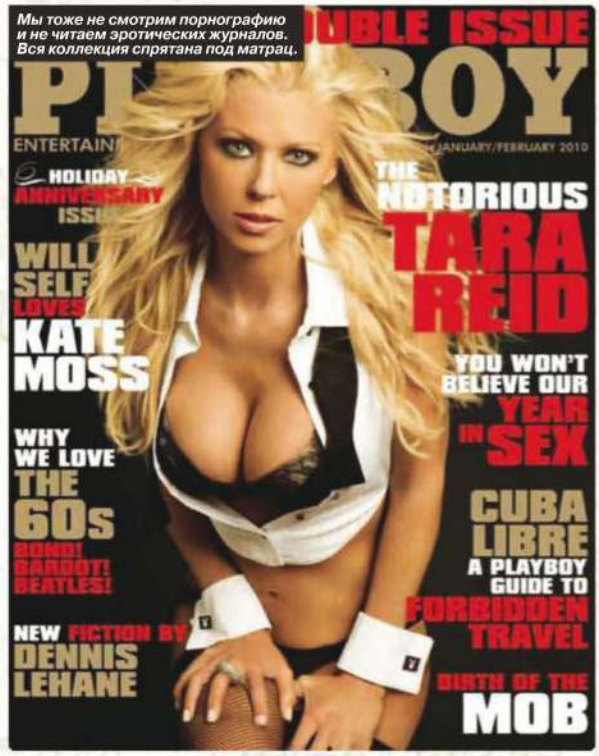
После лоботомии на перенесших операцию страшно смотреть; эти люди так сильно отличаются от нас с вами, что хочется взвыть от ужаса. Мы искренне верим и надеемся в излишнюю пессимистичность Рюто Кавасимы.

Геймер – неандерталец? Странно слышать это от японского ученого, ведь Токио – вторая столица игровой индустрии.

ЧТО УТВЕРЖДАЮТ: СЕГОДНЯ ГЕЙМЕР, ЗАВТРА АЛКОГОЛИК
ГДЕ УТВЕРЖДАЮТ: В МАССАЧУСЕТСКОМ УНИВЕРСИТЕТЕ В АМХЕРСТЕ

В Массачусетсе тоже не любят компьютерные игры. По словам местных ученых, они наряду с порнографией и фильмами ужасов приводят к наркомании и алкоголизму. И все из-за наличия элементов насилия.

Исследователи изучили поведение около 6000 подростков, на протяжении полугода игравших в жестокие компьютерные игры, смотрящих фильмы ужасов и порнографию, и пришли к выводу, что молодые люди склонны к алкоголизму. Как это объясняется? Легко: по мнению ученых, преодолев в себе одни социальные табу, на убийство и просмотр порнографии, человек легко преодолеет и остальные. Странно, правда, почему за преодоление табу не считается отрывание голов у кукол, да и порнографию люди же не при друзьях и знакомых смотрят, а коллекции плакатов с Тилой Текилой обычно не на виду. Так что сомнительное исследование похоже на провокацию местных властей, выстраивающих избирательную кампанию на борьбе с порнографией, кровавыми фильмами ужасов и жестокими компьютерными играми. В общем, поход против агрессии.



ВИРТУАЛЬНЫЙ СПОРТ

В прошлом году в университете Эссекса ответили на вопрос о корректности сравнения классического занятия спортом с киберспортом. Исследователи провели ряд тестов с участием как спортсменов, так и прожженных геймеров, и сделали вывод, что ментальные психологические показали и тех и других находятся примерно на одинаковом уровне. А вот со здоровьем все плохо: физические показатели геймеров опустились до уровня шестидесятилетних курильщиков. Все же десятичасовые тренировки перед экраном монитора сказываются самым печальным образом.

ЧТО УТВЕРЖДАЮТ: 8% ГЕЙМЕРОВ ЗАВИСИМЫ ОТ ИГР
ГДЕ УТВЕРЖДАЮТ: МЕДИЦИНСКАЯ ШКОЛА СИДНЕЯ

8% геймеров – это, грубо говоря, каждый тринадцатый. То есть каждый тринадцатый геймер уже страдает зависимостью от компьютерных игр; в нашей редакции есть, как минимум, двое «болеющих» – ну, это если рассуждать по логике группы австралийских исследований во главе с профессором Владаном Старцевичем.

В исследовании принимали участие около 2000 человек, в анкетах они отвечали на простые вопросы вроде режима сна и так далее. На основе полученных данных Владан сделал следующие выводы: каждый тринадцатый – зависим, более 70% зависимых играют больше 4 часов в сутки, литрами пьют кофе, плохо спят, плохо учатся, слишком много или слишком мало весят и чуть ли не нуждаются в оперативном медицинском вмешательстве.

Не совсем, правда, понятно, корректно ли проведена параллель между играми и зависимостью: склонность к зависимости (наркомании, алкоголизму, игромании) – она вообще врожденная, и если выйти на улицу и устроить опрос совершенно случайных людей, которые, к примеру, периодически выпивают, наверняка можно будет получить аналогичные данные. Впрочем, Владан это не отрицает и к борцам против компьютерных игр себя не относит. Ему просто страшно за детей, которые не могут оторваться от монитора. Кстати, важное обстоятельство: большинство зависимых увлекаются онлайновыми играми.

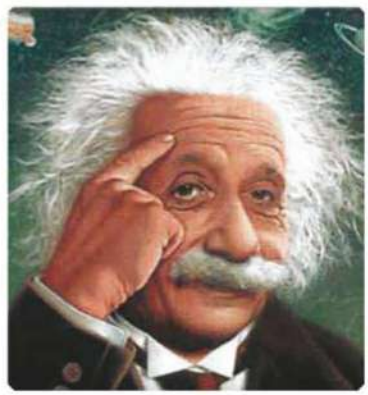
Владан Старцевич очень адекватно воспринял полученные данные и не стал рубить сплеча. По его мнению, зависимостью страдает всего лишь каждый тринадцатый. Хотя формулировка могла звучать иначе: «аж каждый тринадцатый».

Полученные в GTA 4 навыки вождения все же помогут в реальной жизни. Но лихие погони лучше не устраивать – не все же столь реактивные, как геймеры.

Онлайновые игры, с одной стороны, учат социальному взаимодействию, а с другой стороны – вроде бы превращают в овощей.

Большинство пользователей онлайновых игр страдают зависимостью. Правдоподобно? Конечно нет!

УЧЕНЫЕ ДОКАЗАЛИ



Нелепые исследования проводятся далеко не только на тему компьютерных игр, европейские и в особенности американские ученые любят тратить деньги налогоплательщиков и спонсоров на сомнительные эксперименты, которые, положа руку на сердце, мало кому интересны. Британцы, к примеру, выясняли, полезен ли шоколад и – удивительно! – решили, что полезен: из-за повышенного содержания антиокислителей и других важных компонентов. Причем его польза превышает пользу фруктов. Другие ученые, тоже родом из Британии, заявляют о пользе моногамных отношений, которую удалось доказать благодаря математической модели, построенной на основе данных, полученных от 14 тысяч семей. В моногамных семьях детишки родятся здоровыми и крепкими! Другие ученые доказали полезность чая (снижает риск возникновения рака, заболеваний сердечно-сосудистой системы и болезни Паркинсона), третьи – полезность пиццы. Не любой, правда, а сделанной из пшеничной муки, содержащей антиоксиданты. В Техасе фантазируют на тему войны человечества против машин и приходят к выводу, что нейронная система из-за технической погрешности в архитектуре склонна к шизофрении, а в Дании выясняют, можно ли опьянеть, приняв ванну из водки (нет, нельзя).

ЧТО УТВЕРЖДАЮТ: ВРЕДНО ЕСТЬ ПЕРЕД КОМПЬЮТЕРОМ
ГДЕ УТВЕРЖДАЮТ: В УНИВЕРСИТЕТЕ БРИСТОЛЯ В БРИТАНИИ

Оказывается, завтракать, обедать и ужинать нужно подальше от экрана монитора. Желательно – в обеденной или на кухне, при выключенном телевизоре и радиоприемнике. В противном случае велика вероятность заплыть жирком. К такому выводу пришли британские ученые из отдела экспериментальной психологии Университета Бристоля.

Когда человек играет или смотрит телевизор, его организм плохо перерабатывает пищу, и для насыщения ему нужно в два раза больше еды. А употребление чрезмерного количества пищи ведет к увеличению желудка, ожирению и другим плачевным последствиям. Доказать это исследователям из Университета Бристоля удалось крайне просто. Они провели эксперимент с участием двух десятков добровольцев. Добровольцев поделили на две разные группы, первую отправили за компьютеры раскладывать пасьянс, вторую – в обеденные, за столы. Затем тех и других стали кормить. Эксперимент продолжался полчаса, по прошествии которых выяснилось, что геймеры в среднем съели в два раза больше. При этом они даже не смогли вспомнить перечень предложенных им блюд, настолько увлекательным оказался пасьянс. Позже эти же исследователи сделали аналогичные выводы и насчет еды перед телевизором.

Кажется, что исследование – полная чушь? А попробуйте поймать себя на мысли, сколько конфет, шоколадок и прочей ерунды вы съедаете, параллельно спасая Землю от инопланетян в какой-нибудь Crysis 2. Причем ваш организм в такие минуты с трудом определяет факт приема пищи, а потому наесться едва ли получится.

Британцы вообще любят проводить разного рода исследования. Неудивительно, что они взялись за игры.

ЖЕЛЕЗО

Автор:
Николай Арсеньев

ЭФФЕКТИВНОЕ ОХЛАЖДЕНИЕ

Cooler Master вдыхает новую жизнь в GeminII

Cooler Master воскресила линейку процессорных кулеров GeminII. Полное имя новобранца GeminII S524. Он призван эффективно и тихо охлаждать подопечного и не только. Cooler Master GeminII S524 получил крайне необычный дизайн, который позволяет остужать не только центральный процессор, но и пространство вокруг него. Затейливую конструкцию венчает широкий радиатор, который готов принять 140-мм вентилятор, хотя комплект поставки включает лишь привычный 120-мм ветродуй со скоростью 800-1800 об/мин и уровнем шума 15.1-31.6 дБ соответственно.

Радиатор GeminII S524 пронизывают пять медных никелированных тепловых трубок диаметром 6 мм каждая. Размеры конструкции в сборе составляют 144x144x105 мм, а вес – 594 г. Новинка совместима с процессорными разъемами Socket LGA1366/1156/1155/775 и Socket FM1/AM3+/AM3/AM2+/AM2.

Заявленная стоимость Cooler Master GeminII S524 составляет $40.

БОЛЬШЕ НАКОПИТЕЛЕЙ, ХОРОШИХ И РАЗНЫХ

Silicon Power Volex V30 – новое поколение SSD

SSD-рынок стал лакомым кусочком для многих компаний и это несмотря на то, что уровень цен падает, а вместе с ним и прибыль. Silicon Power серьезно задалась целью застолбить свою долю и выпустила очередной твердотельный накопитель Silicon Power Velox V30 на базе контроллера SandForce SF-2281.

Silicon Power Velox V30 стал наследником V20, получив ряд приятных бонусов: например, поддержку SATA 3.0 (6 Гбит/с). Скорость чтения и записи достигает 550 Мбайт/с и 500 Мбайт/с соответственно. В наличии поддержка команды TRIM, которая реализована в Windows 7, есть еще технология Garbage Collection, что позволяет решить проблему снижения производительности в процессе эксплуатации SSD. Среди прочего производитель констатирует наличие технологий для повышения стабильности работы и увеличения срока службы, среди которых отмечаются DuraWrite и технология выравнивания нагрузки между блоками памяти.

Использование ECC (обнаружение и коррекция ошибок) гарантирует надежность передачи данных, а SMART позволяет контролировать статус устройства.

Емкость Silicon Power Velox V30 варьируется от 60 до 480 Гбайт, в наличии 3.5-дюймовый адаптер и трехлетняя гарантия до кучи.

НАЭЛЕКТРИЗОВАННЫЙ ЗВУК

Игровая гарнитура Razer Electra

Razer представляет универсальную гарнитуру, которая подходит как для игр, так и для прослушивания музыки. Представляем Razer Electra!

Разработчики отмечают, что Razer Electra обладает глубокими басами и сбалансированным звучанием. В основу новинки легли 40-мм неодимовые динамики, способные воспроизводить звук в частотном диапазоне 25-16000 Гц. Сопротивление составляет 32 Ом, а входная мощность – 50 мВ. Длина кабеля равна 1.3 м. Микрофон обучен воспроизводить более скромный частотный диапазон, составляющий 100-10000 Гц, соотношение сигнал/шум – 58 дБ.

Конструкция Razer Electra такова, что позволяет насладиться хорошим звуком даже в шумных местах, например, в метро. Это стало возможным благодаря продуманному расположению чаш и удобным амбушюрам из искусственной кожи, которые плотно облегают уши. Легкая конструкция и гибкое оголовье обеспечивают высокий комфорт при длительном ношении. Особенностью «ушек» стал отстегивающийся аудиокабель в резиновой оболочке, а также отстегивающийся кабель встроенного микрофона.

Ориентировочная стоимость Razer Electra – $60.

РОЖДЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ

SteelSeries выпустила новую WoW-мышь

SteelSeries не перестает радовать поклонников качественной периферии, на этот раз пришло время фанатов World of Warcraft. Для них компания представила мышь WoW MMO Gaming Mouse Legendary Edition. Мышь стала более компактной (40x81x115 мм против 42x94x130 мм), но не потеряла в функциональности по сравнению со своей предшественницей.

Мышь может переливаться одним из 16.8 млн оттенков, есть четыре уровня пульсации (которую, обычно, отключают после первого же подключения), что, впрочем, не столь важно. Другое дело, что манипулятор оснащен сразу 11 кнопками, которые можно всячески настраивать по своему желанию. Поддержка записи макросов в наличии. Интересно, что есть возможность их назначать непосредственно в WoW, более того, производитель уже записал более 130 стандартных команд для игры.

Чувствительность оптического сенсора составляет 3200 dpi, ее можно варьировать в зависимости от нужд, частота обновления настраиваемая. Кабель обернут в нейлоновую оплетку, длина – 2 м. Мышь совместима с Mac OS и Windows. Цена WoW Legendary Mouse составляет $80.

3D-ФЕСТИВАЛЬ!

LG показала 3D-технологии во всей красе

LG провела первый игровой фестиваль Cinema 3D «Сразимся в 3D» в Москве, ТЦ «Мега Химки» в конце августа этого года. На время проведения фестиваля каток превратили в выставку последних достижений компании, посвященных 3D-технологиям. Все желающие могли поучаствовать в турнирах по компьютерным играм.

В рамках фестиваля организовали игровые площадки, на которых можно было поиграть в Crysis 2, Call of Duty: Black Ops, Halo: Reach, Kinect Adventures, Dance Central и другие игры, используя возможности Xbox 360 и Kinect. Поклонникам ПК была отведена отдельная территория с 3D-мониторами LG, на которых люди играли в игры, предоставленные компанией «1С-СофтКлаб», включая Super Street Fighter IV: Arcade Edition. При этом игры, изначально созданные в 2D-формате, преобразовывались на лету в 3D при помощи фирменного конвертера, используемого в современных мониторах LG.

Также была отличная возможность сравнить в действии старый тип «активных» 3D-очков и новый, LG Cinema 3D, превосходящий его практически по всем параметрам: здесь нет мерцания, картинка ярче, углы обзора практически не ограничены, а 3D-очки – дешевые, легкие и не требуют электропитания.

УНИВЕРСАЛЬНАЯ АКУСТИКА

Edifier C5 с внешним усилителем

Акустика Edifier серии C включает самые разные модели. Главная ставка в линейке сделана на качество звука и практичность использования. Модель Edifier C5, о которой пойдет речь, относится к классу акустики 2.1. Акустическая система Edifier C5 универсальна: ее можно подключить не только к компьютеру, но и к игровой консоли или плееру Blu-ray. Любопытно то, что Edifier C5 состоит из четырех блоков: пары сателлитов, сабвуфера и внешнего усилителя. Последний представляет особый интерес, ибо он снабжен FM-приемником с возможностью запоминания шести станций и разъемом под карты памяти типа SD, а также портом USB. Подключив к системе внешние носители, можно, не включая компьютер, проигрывать файлы формата MP3, WMA и PCM. На передней панели расположены выход на наушники, регулировка громкости и настройка нижних и верхних частот. Быстрее и удобнее будет управляться системой с помощью беспроводного пульта управления.

Акустические компоненты выполнены из МДФ, выкрашенного в черный цвет. В сателлитах мощностью 9 Вт используются по одному средне- и высокочастотному динамику. Сабвуфер получил 8-дюймовый динамик и выходную мощность, равную 35 Вт. Соотношение сигнал/шум ⩾85 дБ. Из интересного отметим наличие системы E.I.D.C., позволяющей нейтрализовать искажения звукового сигнала. Размеры усилителя, сателлитов и сабвуфера составляют 95x285x263 мм, 116x203x160 мм и 268x330x309 мм, соответственно. Суммарный вес 14.9 кг, цена – 7000 руб.

РОССЫПЬ МОНИТОРОВ

Samsung выпускает 3D-мониторы 7-й серии

3D-мониторы шагают по планете! И с этим трудно поспорить. К их приумножению приложила руку и компания Samsung, представившая аж четыре 3D-монитора серии «7». Во всех мониторах используется LED-подсветка, обеспечивающая высокую контрастность и гарантирующая максимально малую толщину дисплея. Современный дизайн в стиле high-tech, четкие и прямые линии корпуса, металлическая цилиндрическая подставка характеризуют линейку. В дисплеях 7-й серии используется экран Ultra Clear Panel, сокращающий количество бликов и обеспечивающий контрастное изображение. Дисплеи серии T обладают временем отклика 3 мс, тогда как S – 2 мс, цветовой охват составляет 100% sRGB в обоих случаях.

Для просмотра 3D-изображения достаточно взять очки с активным затвором, которые связываются с монитором посредством Bluetooth. Очки не ограничены по углам просмотра и способны обеспечить высокую яркость. Дополнительную пару можно приобрести отдельно. Источником 3D-контента может стать компьютерная игра, фильм, потоковое видео и даже игровая консоль, есть функция конвертации изображения из 2D в 3D.

В свою очередь, Samsung S23A750D и S27A750D ориентированы для компьютерного применения, объединяет их разрешение 1920x1080 точек, в то время как диагональ экрана и яркость различны: 23 дюйма при 250 кд/м² и 27 дюймов при 300 кд/м² соответственно. В наличии есть порты DiplayPort и HDMI. Характеристики мониторов Samsung T23A750 и T27A750 аналогичны, разве что время отклика чуть больше (3 мс против 2 мс). Также T-модели отличаются наличием TB-тюнера, акустики и альтернативным набором портов (LAN, 2x HDMI, 2x USB 2.0).

Рекомендованная стоимость Samsung S23A750D и S27A750D – 15300 и 20100 рублей соответственно; Samsung T23A750 и T27A750 – 19200 и 23700 рублей.

Автор:
Ирина Кузнецова

ТЫСЯЧА И ОДНА КНОПКА

СРАВНИТЕЛЬНОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ ИГРОВЫХ КЛАВИАТУР

В нашем журнале мы не раз так или иначе поднимали тему о том, что конструкция устройств ввода значительно влияет на эффективность работы пользователя. В обычных условиях, вероятно, далеко не каждый это замечает, просто потому, что человек способен достаточно быстро привыкнуть даже к плохому. Проблемы проявляются, как правило, в условиях, когда нервы на пределе, каждая единица времени на счету, а грубые ошибки просто недопустимы – при хорошем воображении сюда можно отнести широкий круг ситуаций, даже создание этого текста. Лучше же всего, пожалуй, эти условия отражаются в жарких игровых баталиях – развлечение развлечением, а управление в игре порой сродни управлению самолетом, хотя, конечно, цена проигрыша и рядом не стоит. Меж тем очевидно, что «кабина» геймера должна быть обустроена с учетом эргономических и технологических требований: начиная от общей организации пространства и заканчивая устройством каждого «прибора». Сегодня речь пойдет об игровых клавиатурах.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Тестирование проводилось следующим образом: все клавиатуры были нами распакованы для оценки комплектации, первичного осмотра и сравнения по внешним признакам. Далее устанавливалось программное обеспечение, старые прошивки обновлялись на свежие. Программная составляющая испытывалась на предмет дружелюбности интерфейса и, конечно, функциональности. Далее мы запускали игры различных жанров. В тестовый набор вошли: Bioshock 2, StarCraft 2, Dead Space 2, Dragon Age: Origins и World of Warcraft. Во время игрового теста обращалось внимание на эргономичность устройств, их функциональные возможности и дополнительные «фишечки». Наконец, клавиатуры использовались в повседневной работе: печать текстов, браузинг, мультимедиа.

СПИСОК ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ

- Logitech Gaming Keyboard G510
- Razer BlackWidow
- Razer BlackWidow Ultimate
- Razer Marauder StarCraft II
- Razer Nostromo
- ROCCAT ARVO
- ROCCAT VALO
- SteelSeries SHIFT
- Tt eSPORTS Challenger Ultimate
- Tt eSPORTS MEKA

LOGITECH GAMING KEYBOARD G510

Открывает наш клавишный парад наследница устройств G-серии от Logitech. Внешне клавиатура привлекательна и интересна: дизайнерам удалось создать ощущение изящности, негромоздкости, притом что, в общем-то, размеры устройства не маленькие. Центральную позицию занимает LCD-дисплей. Из игр, выбранных нами для теста, он корректно работал только с Dragon Age: Origins, отображая количество здоровья и маны персонажей. Наиболее полезной нам показалась поддержка голосовой программы Ventrilo. С левой стороны расположен блок из 18 игровых клавиш, сгруппированных по шесть штук. Можно настраивать цвет подсветки клавиш и дисплея. Как показало тестирование, при динамичной игре проще всего дотягиваться до G-клавиш среднего и нижнего ряда, на них мы и назначали наиболее часто используемые макросы. Кстати, их можно записывать прямо в игре, причем на дисплее отображается инструкция, как это сделать. Клавиши нажимаются упруго, с небольшим усилием, что в играх позволяет не прожать случайно не ту кнопку, однако при печати это может раздражать, потому как при недостаточном усилии регистрация нажатия не происходит – и буквы пропускаются.

★★★★★★★★★ 9/10

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

- **ТИП:** мембранная
- **ИНТЕРФЕЙС:** USB 2.0, проводной
- **КОЛИЧЕСТВО КЛАВИШ:** 122 (141 с мультимедийными)
- **ПОДСВЕТКА КЛАВИШ:** есть
- **ПРОФИЛЬ КЛАВИШ:** высокий
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** ЖК-дисплей GamePanel, отдельный блок из 18 программируемых игровых клавиш, запись макросов «на лету», отдельное управление мультимедиаприложениями, 2x 3.5-мм разъема для гарнитуры с микрофоном, съемная подставка под запястья
- **ДЛИНА ШНУРА:** 1.9 м
- **РАЗМЕРЫ:** 515x168-215x18 мм

ЛУЧШАЯ ПОКУПКА

RAZER BLACKWIDOW

Названное в честь ядовитого паука устройство выглядит очень брутально. Если вы видели, как выглядит самка черной вдовы (и остались живы), то черный глянец ничуть вас не удивит. Клавиши же выполнены из матового шершавого пластика, буквы нарочито крупные и выпуклые на ощупь. Отчетливо ощущается тактильная отдача, при нажатии слышен щелчок: в клавиатуре используются механизмы-свитчеры Cherry MX Blue, которые обеспечивают более раннее срабатывание. Со временем к этой особенности привыкаешь – и пальцы парят по клавиатуре. Игровые тесты показали, что максимум удовольствия и пользы из «вдовы» выжимается в RTS. Особое удовольствие получаешь при наборе текстов. Правда, кому-то громкие щелчки могут оказаться не по нраву. Razer обычно реализует широкие функциональные возможности в своих устройствах, и BlackWidow не исключение. Переназначать можно все до единой клавиши, сохранить можно 10 профилей. Запись «быстрых» макросов присутствует, но могла бы быть реализована более изящно. Пять макроклавиш пригодятся, но к их расположению придется привыкать тем, кто в играх часто использует клавиши Left Ctrl и Left Shift. Те, кто использует ряд F1-F12 (в MMORPG, например), оценят размещение его начала над клавишей W.

★★★★★★★★ 8/10

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

- **ТИП:** механическая
- **ИНТЕРФЕЙС:** USB 2.0, проводной
- **КОЛИЧЕСТВО КЛАВИШ:** 112
- **ПОДСВЕТКА КЛАВИШ:** нет
- **ПРОФИЛЬ КЛАВИШ:** высокий
- **ДЛИНА ШНУРА:** 2 м
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** полностью программируемые клавиши, отдельный блок из 5 макроклавиш, запись макросов «на лету»
- **РАЗМЕРЫ:** 475x171x30 мм

RAZER BLACKWIDOW ULTIMATE

Как можно сразу понять из названия, данная модель представляет собой «прокачанную» версию клавиатуры, о которой только что шла речь. Что же добавилось вместе с двумя тысячами «деревянных»? Итак, здесь появилась подсветка. Кроме практической пользы, она несет и эстетическую функцию – Razer BlackWidow Ultimate, при полной идентичности всех внешних атрибутов и конструктивных особенностей, выглядит более эффектно. Если снять клавиши, то можно увидеть, что каждая из них подсвечивается индивидуально, а потому подсветка очень яркая. Интенсивность ее можно регулировать как из ПО, так и с помощью сочетания клавиш Fn+F12. В отличие от обычной «черной вдовы», ultimate-версия приютила на своем глянцевом корпусе USB-порт и два 3.5-мм разъема для гарнитуры. Вместе с тем теперь клавиатура занимает два USB-порта ПК и аудиоразъемы. В остальном перед нами все та же Razer BlackWidow с тем же функционалом. Все так же надо привыкать к особенностям механической клавиатуры, все так же радуешься беглости набора и скорости нажатия клавиш, все так же чертыхаешься, случайно промахнувшись по левым Ctrl и Shift, и выслушиваешь недовольство соседей по комнате, которые не могут заснуть, потому что ты громко «щелкаешь». В большой семье, как известно, не щелкают...

★★★★★★★★★ 9/10

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

- **ТИП:** механическая
- **ИНТЕРФЕЙС:** USB 2.0, проводной
- **КОЛИЧЕСТВО КЛАВИШ:** 112
- **ПОДСВЕТКА КЛАВИШ:** есть
- **ПРОФИЛЬ КЛАВИШ:** высокий
- **ДЛИНА ШНУРА:** 2 м
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** полностью программируемые клавиши, отдельный блок из 5 макроклавиш, запись макросов «на лету», 2x 3.5-мм разъема для гарнитуры с микрофоном, 1x USB 2.0
- **РАЗМЕРЫ:** 475x171x30 мм

GAMER'S CHOICE

ЦЕНА 5240 РУБ.

RAZER MARAUDER STARCRAFT II

Неравнодушная к геймерам Razer не могла проигнорировать тренд – перед нами Razer Marauder StarCraft II. Клавиатура выполнена в компактном форм-факторе, при этом цифровой блок присутствует, просто в него интегрированы клавиши направлений. Всю прелесть дизайна мы оценили, лишь подключив клавиатуру к компьютеру: выглядит она, словно футуристическая командная панель. С подсветкой можно «поиграть» в ПО, подобрав наиболее гармоничные сочетания цветов. Кроме того, в Razer Marauder StarCraft II система подсветки способна сообщать геймеру о его показателе AMP, что позволяет поклонникам RTS оттачивать свое мастерство для молниеносного уничтожения отрядов и баз противника. Нельзя не обратить внимание на исполнение клавиш: они обладают приятным на ощупь покрытием soft touch, символы на клавишах выгравированы лазером, причем русская раскладка не осталась обделенной. Для скоростного же набора текстов данная клавиатура не очень подходит, потому как нужно прилагать достаточное усилие для того чтобы произошла регистрация нажатия, иначе буквы пропускаются. Razer не забыла наделить устройство возможностью перепрограммировать все клавиши и записывать макросы прямо во время игры, при этом настроить можно аж 20 различных профилей.

ЦЕНА 4650 РУБ.

★★★★★★★★★ 8/10

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

- **ТИП:** мембранная
- **ИНТЕРФЕЙС:** USB 2.0, проводной
- **КОЛИЧЕСТВО КЛАВИШ:** 96
- **ПОДСВЕТКА КЛАВИШ:** есть
- **ПРОФИЛЬ КЛАВИШ:** высокий
- **ДЛИНА ШНУРА:** 2 м
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** полностью программируемые клавиши, APM-Lighting System, запись макросов «на лету»
- **РАЗМЕРЫ:** 400x182x32 мм

RAZER NOSTROMO

Надо понимать, что Razer Nostromo – не совсем клавиатура. Именно поэтому устройство не сравнивается с другими участниками тестирования. По сути Razer Nostromo представляет собой мини-клавиатуру, а если быть более точными, то кейпад. Кейпад сочетает в себе элементы клавиатуры, мыши и геймпада. Так, у Razer Nostromo имеются удобно расположенные 16 программируемых клавиш, одна из которых под большим пальцем, колесо прокрутки, отсоединяемый 8-позиционный джойстик, превращаемый в старую добрую крестовину. Чтобы всем этим добром было комфортно управлять, для поддержки запястья предусмотрена регулируемая эргономичная подставка с покрытием soft touch. Средствами программного обеспечения на все элементы управления можно назначить функции, записать макросы. Чтобы привести в порядок управление в каждой игре, будь то FPS, RTS или MMORPG, придется повозиться часок-другой, зато потом останется только переключаться между профилями и раскладками. Всего, кстати, можно создать 20 профилей, по 8 вариантов раскладок в каждом. Тестирование показало, что Razer Nostromo даже после недолгого использования становится просто незаменим в MMO-играх.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

- **ТИП:** мембранная
- **ИНТЕРФЕЙС:** USB 2.0, проводной
- **КОЛИЧЕСТВО КЛАВИШ:** 16
- **ПОДСВЕТКА КЛАВИШ:** есть
- **ПРОФИЛЬ КЛАВИШ:** высокий
- **ДЛИНА ШНУРА:** 2 м
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** 8-позиционный D-Pad со съемным джойстиком, колесо прокрутки, эргономичная подставка под запястье, 8 раскладок с переключением на лету
- **РАЗМЕРЫ:** 184x160x59 мм

ЦЕНА 2200 РУБ.

ВНЕ КОНКУРСА

ROCCAT ARVO

Если на вашем столе не хватает места или вы кочуете от компьютера к компьютеру, то ROCCAT Arvo создавалась именно для вас. Это самая компактная игровая клавиатура в нашем сегодняшнем тесте. Сразу скажем, что функционально она несколько уступает своим коллегам по испытаниям. Как и у Razer Marauder StarCraft II, блок клавиш направлений совмещен с цифровым блоком. Весьма удачно реализован ряд функциональных клавиш F1-F12: они качественно отличаются от большинства других клавиш клавиатуры, так что их не спутаешь с цифровым рядом. Также свою уникальную форму обрела клавиша Esc и симметричная клавиша Mode, которая позволяет быстро переключаться между обычным и игровым режимами. В игровом режиме активируются клавиши направлений (подсвечиваются синим стрелки), а также две макрокнопки по бокам от клавиши со стрелкой вверх. Печатать на ROCCAT Arvo также довольно комфортно: клавиши средней высоты с мягким ходом – и соседние клавиши случайно не задеваются, и пальцы особо не устают. ПО позволяет настроить и сохранить 5 профилей, записать макросы и назначить их на программируемые кнопки. Нельзя не упомянуть предоставляемую возможность отключить ненавистную Caps Lock и некоторые другие, в общем-то, бесполезные клавиши.

ЦЕНА 1900 РУБ.

★★★★★★★★ 8/10

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

- **ТИП:** мембранная
- **ИНТЕРФЕЙС:** USB 2.0, проводной
- **КОЛИЧЕСТВО КЛАВИШ:** 97
- **ПОДСВЕТКА КЛАВИШ:** есть, частичная
- **ПРОФИЛЬ КЛАВИШ:** средний
- **ДЛИНА ШНУРА:** 1.97 м
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** отдельный блок из 3 программируемых игровых клавиш
- **РАЗМЕРЫ:** 395x138x21 мм

ROCCAT VALO

ROCCAT Valo огромна! Но сказать, что выглядит она громоздко, мы никак не можем. Главная гордость этой стройной гигантши – 41 макроклавиша! Два ряда кнопок M0-M14 оказались чрезвычайно удобными в Dragon Age и World of Warcraft: на них мы перенесли все «абилки», соблюдая привычный порядок на панелях в самих играх. А благодаря сменным клавишам в них стало значительно проще ориентироваться. В StarCraft II мы назначили горячие клавиши управления юнитами на блок из 6 кнопок. В остальных играх пришлось экспериментировать. В итоге мы можем сказать, что блок из пяти клавиш с левой части клавиатуры наверняка станет раздражителем для тех, кто активно использует клавиши Left Ctrl и Left Shift. Поддержка записи макросов во внутреннюю память «на лету». Из других особенностей стоит отметить наличие экранчика, на который выводится информация о состоянии важнейших компонентов компьютера, дате и времени, а также о новых сообщениях в Skype или по e-mail. Подсветка клавиш выполняет только практическую роль – она довольно тусклая при наличии других источников света. Помимо прочего, клавиатура оснащена разъемами под наушники и микрофон, причем в комплекте с микрофоном имеется и устаревший порт USB 1.1, что несколько удивило.

ЦЕНА 5000 РУБ.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

★★★★★★★★★ 9/10

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

- **ТИП:** мембранная
- **ИНТЕРФЕЙС:** USB 2.0, проводной
- **КОЛИЧЕСТВО КЛАВИШ:** 153
- **ПОДСВЕТКА КЛАВИШ:** есть
- **ПРОФИЛЬ КЛАВИШ:** низкий
- **ДЛИНА ШНУРА:** 2 м
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** 41 программируемая клавиша, дисплей, 2 Мб встроенной памяти, запись макросов «на лету», 3 набора цветных съемных макрокнопок, 2x игровой микрофон, 2x 3.5-мм разъема для гарнитуры с микрофоном, 1x USB 1.1
- **РАЗМЕРЫ:** 495x200x20-28 мм

STEELSERIES SHIFT

Мы уже однажды успели приобщиться к идее клавиатуры со сменными блоками клавиш Zboard – SteelSeries SHIFT является ее последователем. Было бы, конечно, увлекательнее опробовать клавиатуру с использованием разных кейсетов, но в нашем распоряжении был только стандартный. Места клавиатура занимает достаточно, особенно если пристегнуть подставку под запястья – да, удобству рук придется принести в жертву пространство на рабочем столе. Основа клавиатуры несет на себе 8 «горячих» кнопок, клавиши переключения профилей и записи макросов «на лету» и панель управления. Все они имеют покрытие soft touch, так любимое нашими пальчиками. Во время игры использовать верхний ряд клавиш не очень удобно – приходится постоянно переставлять руку, меж тем возможность перепрограммировать любую клавишу позволяет сделать весьма полезным ряд клавиш F1-F12. Также стоит взять на вооружение вторую часть клавиши пробела, на которой стоит «поселить» наиболее часто используемую в игре функцию. Клавиши довольно упругие, что исключает случайное нажатие. На корпусе клавиатуры имеются два USB-порта и аудиоразъемы. Высота задней части клавиатуры регулируется ножками разной высоты, так что можно подобрать наиболее комфортный наклон.

ЦЕНА 3250 РУБ.

★★★★★★★★ 8/10

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

- **ТИП:** мембранная
- **ИНТЕРФЕЙС:** USB, проводной
- **КОЛИЧЕСТВО КЛАВИШ:** 126
- **ПОДСВЕТКА КЛАВИШ:** нет
- **ПРОФИЛЬ КЛАВИШ:** высокий
- **ДЛИНА ШНУРА:** 2 м
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** полностью программируемые клавиши, запись макросов «на лету», отдельное управление мультимедиаприложениями, 2x 3.5-мм разъема для гарнитуры с микрофоном, 2x USB 2.0, сменные блоки клавиш (900 рублей), съемная подставка под запястья
- **РАЗМЕРЫ:** 490x190x40 мм

TT ESPORTS CHALLENGER ULTIMATE

Завершают наше тестирование две клавиатуры под брендом Tt eSPORTS, который непосредственно имеет отношение к известному производителю блоков питания, кулеров и корпусов Thermaltake. Клавиатура, о которой пойдет сейчас речь, Tt eSPORTS Challenger Ultimate, является старшей моделью в линейке Challenger. Дизайн клавиатуры, прямо скажем, спортивный: навевает мысли о гоночных автомобилях. В комплекте имеется сумка для переноски, съемные клавиши WASD и со стрелочками красного цвета, и 30-мм вентилятор для обдува пальцев. В самой клавиатуре имеется слот для хранения вентилятора, устанавливать его можно как слева, так и справа – имеются специальные посадочные места. На корпусе Tt eSPORTS Challenger Ultimate есть два USB-порта и разъемы для подключения гарнитуры. В отличие от остальных участниц нашего тестирования, у «Челленджера» отсоединяемый шнур, что делает устройство мобильным. Наличие подсветки позволяет с комфортом играть ночью, причем можно настроить цвет и интенсивность подсветки. По бокам клавиатуры расположены макрокнопки – по пять с каждой стороны. Кроме 10 отдельных кнопок можно запрограммировать еще четыре – их можно выбирать из всей раскладки. Что примечательно, у клавиатуры имеется встроенная память, способная сохранить 5 профилей. Профили мгновенно переключаются специальной кнопкой.

★★★★★★★★ **8/10**

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

- **ТИП:** мембранная
- **ИНТЕРФЕЙС:** USB 2.0, проводной
- **КОЛИЧЕСТВО КЛАВИШ:** 122
- **ПОДСВЕТКА КЛАВИШ:** есть
- **ПРОФИЛЬ КЛАВИШ:** низкий
- **ДЛИНА ШНУРА:** 2 м
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** 10 макрокнопок, отдельное управление мультимедиаприложениями, 64 Кбайт встроенной памяти, 30-мм вентилятор для обдува пальцев, 8 клавиш красного цвета (W, A, S, D и направлений), 2x USB 2.0
- **РАЗМЕРЫ:** 505x195x27 мм

TT ESPORTS MEKA

И второе устройство под маркой Tt eSPORTS – компактная механическая клавиатура. Внешний вид ее вызывает ассоциации спортивно-автомобильной тематики, в целом дизайн довольно лаконичен, без вычура, что только радует глаз. Раскладка не совсем обычная: клавиши направления разместили не в цифровом блоке, а под клавишей Enter, переместив клавишу знака вопроса в конец ряда. На корпусе приютились два USB-порта, которых, как известно, мало не бывает. В клавиатуре используются механизмы-свитчеры типа Cherry MX Black. Ощущения от работы с Tt eSPORTS MEKA остались довольно странные. В играх каких-то особых удобств мы не испытали, от долгой игры уставали пальцы, а процесс набор текста также нельзя оценить как приносящий удовольствие. Полные функциональные возможности клавиатуры остались от нас скрыты, потому как ни в коробке, ни на сайте производителя драйверов обнаружено не было – мы имели дело с этакой «темной лошадкой». На всякий случай мы пристально поизучали клавиатуру на предмет дополнительных клавиш, переключателей профилей, функциональных отметок, но можем констатировать полное их отсутствие. Остается надеяться, что драйвер в скором времени появится. Если средствами ПО нельзя будет ни назначать клавиши, ни записывать макросы, то стоимость клавиатуры особенно повергает в уныние.

★★★★★★★ **7/10**

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

- **ТИП:** механическая
- **ИНТЕРФЕЙС:** USB 2.0, проводной
- **КОЛИЧЕСТВО КЛАВИШ:**
- **ПОДСВЕТКА КЛАВИШ:** нет
- **ПРОФИЛЬ КЛАВИШ:** высокий
- **ДЛИНА ШНУРА:** 1.8 м
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** система Anti-Ghosting, 2x USB 2.0
- **РАЗМЕРЫ:** 370x150x35 мм

ОЧЕНЬ ТРУДНО БЫЛО СДЕЛАТЬ ВЫБОР, НО В ИТОГЕ НАГРАДА УХОДИТ ROCCAT VALO ПО СООБРАЖЕНИЯМ УНИВЕРСАЛЬНОСТИ И ПРИМЕНИМОСТИ СРЕДИ БОЛЕЕ ШИРОКОГО КРУГА ГЕЙМЕРОВ.

ИТОГИ

Вот мы и подобрались к самому сложному, потому как все участвовавшие в этом тестировании устройства по-своему хороши, а наград у нас всего две. Итак, приз «Лучшая покупка» получает Logitech G510 – за довольно небольшую сумму в распоряжение поступает удобно организованное, приятно выглядящее устройство с хорошей функциональной составляющей. За «Выбор редакции» же не на жизнь, а на смерть дрались наиболее технологически и функционально продвинутые, эргономические продуманные Razer BlackWidow Ultimate и ROCCAT Valo. Очень трудно было сделать выбор, но в итоге награда уходит ROCCAT Valo по соображениям универсальности и применимости среди более широкого круга геймеров. Зато Razer BlackWidow Ultimate определенно достойна награды Gamer's Choice, как более тактильно удачная и имеющая подсветку. ■

Автор:
Александр Михеев

РЕИНКАРНАЦИЯ ГЕЙМПАДА

ТЕСТИРОВАНИЕ КОНТРОЛЛЕРА RAZER HYDRA

ЦЕНА 5600 РУБ.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Высокая точность контроллера
+ Легкий доступ ко всем органам управления
- Высокая цена
- Невозможность переназначить кнопки в подавляющем большинстве игр

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

БАЗОВЫЕ:

- **ТИП УСТРОЙСТВА:** проводной контроллер USB
- **ПЛАТФОРМА:** PC/Mac

КОНТРОЛЛЕР ДВИЖЕНИЙ:

- Эргономичный аналоговый стик для плавного управления
- 4 кнопки действий на базе технологии Hyperesponse
- Триггер быстрого огня и бампер для оперативного реагирования на игровую ситуацию
- Магнитная технология регистрации движения, обеспечивающая полноценные шесть степеней свободы
- Легкий кабель в защитной оплетке, предотвращающей образование петель
- Нескользящая матовая поверхность для захвата

БАЗОВАЯ СТАНЦИЯ:

- Магнитное поле малой мощности, низкое энергопотребление
- Сверхточный датчик (точность до 1 мм и 1 градуса)
- Не требуется прямая видимость контроллеров
- Малое время задержки

ВСТУПЛЕНИЕ

В то время как рядом с компьютером геймера прочно прижились мышь и клавиатура, для всевозможных игровых приставок придумывают все новые и новые манипуляторы. К их возможностям давно пора было присмотреться и производителям периферии для ПК. Ведь уже давно не новинка контроллер Wii Remote от небезызвестной консоли Nintendo Wii, который может имитировать взмах теннисной ракетки, катаны да и много чего другого. Или же Sony PS Move для Sony PlayStation 3. Приверженцы же Xbox 360 уже давно улыбаются и машут Kinect'у – устройству с камерами-сенсорами, регистрирующими движения игрока без всяких дополнительных гаджетов в руках, ногах или зубах. В то же время рынок ПК-манипуляторов выглядит намного тоскливее. Попробовала исправить положение новинка Razer Hydra – экзотичный комплект контроллеров для компьютера.

РАСПАКОВЫВАЕМ

Вновь Razer представляет на наш суд нечто необычное. На первый взгляд не сразу понятно, что прячется под прозрачной крышкой упаковки. Вытащив конструкцию на свет божий, мы видим нечто вроде давно знакомого нам геймпада, но разделенного на две половинки – соответственно два контроллера. Плюс к этому – базовая станция, с которой контроллеры соединены каждый своим кабелем. «Половинки» Razer Hydra симметричны по количеству и расположению управляющих элементов: не забыты кнопки, триггеры и стики. Но самое главное – это отслеживание положений контроллеров в воздухе, основанное на магнитном поле. В каком-то смысле это похоже на компьютерную мышку, только работающую в трех измерениях вместо привычных двух. Дизайн Razer Hydra не подкачал: устройство выглядит футуристично, завораживающе, но достаточно строго.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Единственным верным решением было проверить Razer Hydra в полевых условия, т. е. в играх. Для этого мы выбрали Civilization V, GTA IV и Portal 2 (отдельно стоит упомянуть, что головоломка Portal 2 уже идет в комплекте с Razer Hydra). К сожалению, существующие игры потенциал новинки до конца раскрыть не в силах, но мы хотя бы узнаем, что хорошего принесет геймеру использование нового манипулятора в уже знакомых вещах. Не обделили мы вниманием и эргономичность контроллеров, а также то, насколько доступны все триггеры, кнопки и стики.

GO, GO, GO!

Хорошая новость: уже сейчас с помощью новых контроллеров можно играть в более чем сотню игр, так что владельцу Razer Hydra не придется считать дни до выхода новых 3D-развлечений. Для того чтобы фокус удался, необходимо скачать с сайта производителя специальную утилиту. Она покажет список поддерживаемых игр и настройки управления для каждой из них. Плохая новость: пока что настройки можно только посмотреть, изменить – нетушки. Будем надеяться, что в ближайшем будущем это исправят.

«Втыкаем» разъем в USB-порт компьютера, берем в руки по контроллеру и запускаем игры. Конечно, чего-то революционного ожидать от данной вещи никто бы и не стал, но некоторую свежую струю в привычный геймплей Razer Hydra все же вносит. Управление и впрямь становится более естественным и непосредственным. Контроллеры удобно держать в руках, все «рычаги» управления, что называется, под рукой.

Razer Hydra просто необходимо приобрести, если вы являетесь поклонником игры Portal 2. Здесь возможности контроллера представлены в лучшей красе, как никогда. Легко, задорно, весело и удобно решать головоломки, ловко управляясь с портальной пушкой.

Однако есть и минусы. К кнопкам и даже к использованию вместо мыши претензий нет, но вот долгое время держать руки на весу может быть довольно утомительно. Так же, из-за намертво закрепленных настроек, возникают проблемы, как, например, в GTA IV: при драке, нажимая «удар», вы каждый раз непроизвольно дергаете камеру, потому что дергаете нажатием триггера правый контроллер, который выступает в качестве «мыши». Приходится долго привыкать.

ИТОГ

Выводы очевидны: если разработчики игр, создавая свои новые творения, будут учитывать возможности Razer Hydra и раскроют потенциал устройства, то вполне может случиться так, что оно составит конкуренцию засидевшемуся тандему мышь + клавиатура. Не меньшую роль в популяризации сыграет и цена устройства, которая, надеемся, скоро пойдет на убыль.

ЭЛЕКТРОННАЯ КНИГА WEXLER.BOOK T5002

КНИГА РАЗВЛЕЧЕНИЙ

ЦЕНА 2500 РУБ.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Низкая цена
+ Цветной сенсорный дисплей
+ Воспроизведение видео множества форматов

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ЭКРАН:** 5 дюймов, 800x480 точек, сенсорный, цветной, LED-подсветка
- **ВСТРОЕННАЯ ПАМЯТЬ:** 4 Гбайт
- **КАРТЫ ПАМЯТИ:** до 32 Гбайт microSD
- **ФОРМАТЫ ТЕКСТА:** TXT, PDB, HTML, PDF, FB2, EPUB
- **ФОРМАТЫ МУЗЫКИ:** MP3, WMA, FLAC, AAC
- **ФОРМАТЫ ИЗОБРАЖЕНИЙ:** JPEG, BMP, GIF
- **ФОРМАТЫ ВИДЕО:** WMV, RM, AVI, RMVB, 3GP, FLV, MP4, DAT, VOB, MPG, MPEG, MKV, MOV
- **ИНТЕРФЕЙСЫ:** USB 2.0, audio-out
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** FM-радио, диктофон, акселерометр
- **ГАБАРИТЫ:** 148x90x11 мм
- **ВЕС:** 285 г
- **КОМПЛЕКТАЦИЯ:** стилус, кабель USB-mini->USB, инструкция.

ВСТУПЛЕНИЕ

С каждым годом количество карманных и не совсем устройств, способных развлечь человека в дороге, растет как на дрожжах. А ведь когда-то с собой брали разве что обычную бумажную книгу или какой-нибудь «тетрис» да кассетный плеер. Теперь техника шагнула дальше: в поездке вы можете иметь под рукой хоть тысячу книг, несколько сотен часов музыки, FM-радио, какие-нибудь незамысловатые игры и несколько кинофильмов – и все это в одном устройстве. Все вышеперечисленные возможности относятся и к новинке WEXLER.BOOK T5002, о которой сегодня и пойдет разговор.

ВОЛШЕБСТВО В КАРМАНЕ

Инженерам из WEXLER удалось воплотить в жизнь очень интересную задумку – многоцелевой «комбайн», и практически даром. Но обо всем по порядку. Так называемая электронная книга внешне выглядит, как и многие ее собратья. Корпус сделан из пластика, на нем расположены всего три кнопки. Дисплей WEXLER.BOOK T5002 не только цветной, но и сенсорный. Налицо большое преимущество перед «читалками» на основе e-ink: возможность смотреть фотографии и даже видео в неплохом качестве. Однако сказывается цена устройства: изображение несколько «шумновато». Окупается это большим числом поддерживаемых форматов видео, которые можно смотреть без предварительного конвертирования. Также к мультимедийным возможностям относится наличие FM-радио и плеера. Последний поддерживает не только широко используемый формат MP3, но и даже FLAC и ACC. Конечно, музыке и видео было бы тесновато на встроенной памяти (4 Гбайт), но ее можно расширить за счет карточки microSD.

КНИГА С АКСЕЛЕРОМЕТРОМ

Есть и менее заметные, но все равно полезные в повседневной жизни функции. К ним мы отнесли диктофон, который нет-нет да и пригодится однажды. Блокнот для различных заметок, календарь-ежедневник, секундомер и, наконец, калькулятор. В случае, если книги и фильмы закончатся раньше, чем очередь, в которой вам не посчастливилось стоять, то на помощь придут незамысловатые встроенные игрушки. Одна из них – знакомый всем «Сапер».

Управление книгой проще некуда: «рабочий стол» предоставляет доступ сразу ко всем возможным функциям, поэтому потерять что-то в глубинах меню невозможно. Еще более комфортным использование WEXLER.BOOK T5002 делает акселерометр, позволяющий автоматически переворачивать изображение в нужную сторону. Сенсорный дисплей довольно отзывчивый, но куда удобнее управлять устройством с помощью идущего в комплекте стилуса, чем пальцами. Интерфейсов только два: mini-USB и выход для наушников.

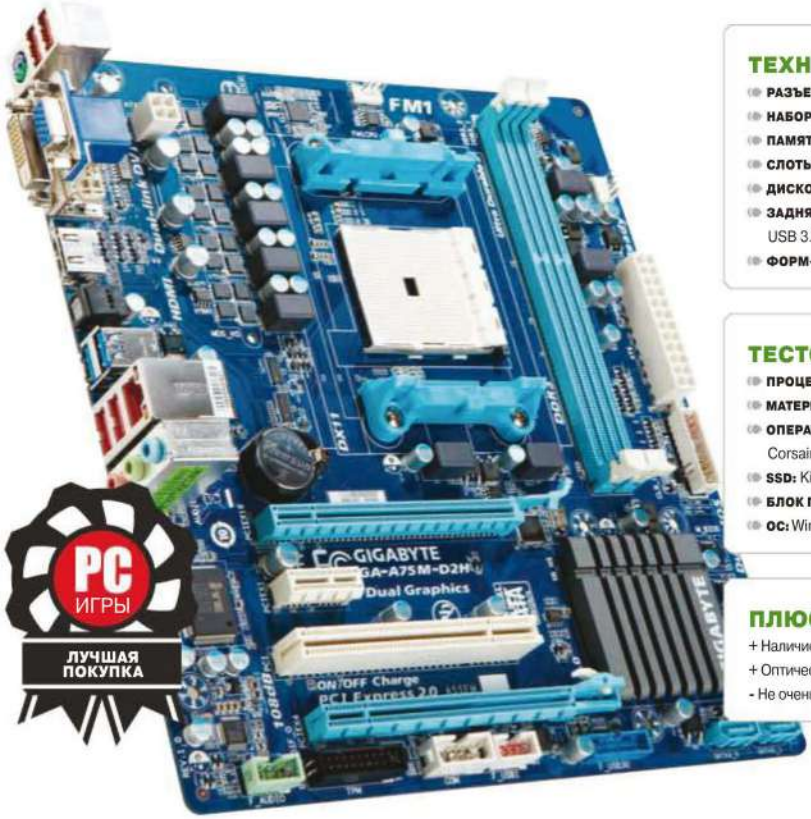
ВЫВОДЫ

WEXLER.BOOK T5002 из разряда устройств, точную принадлежность которых к тому или иному классу определить трудно. Ведь это и «читалка», и аудио- и видеоплеер. Не считая, конечно, других полезных функций. Для гордого звания «Полный фарш» не хватает только Wi-Fi-модуля и открывалки для пива. Стоит отметить, что если главное для вас – литература, а остальные функции нужны гораздо реже, то лучше брать электронную книгу на основе e-ink, так как от чтения с LCD-дисплея глаза будут уставать намного быстрее. Но если вы ищете именно некий карманный мультимедийный «комбайн» по демократичной цене, то WEXLER.BOOK T5002 подойдет как нельзя лучше.

Автор:
Александр Михеев

СВЕЖАЯ СТРУЯ

ТЕСТИРОВАНИЕ МАТЕРИНСКОЙ ПЛАТЫ GIGABYTE GA-A75M-D2H



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **РАЗЪЕМ:** FM1
- **НАБОР ЛОГИКИ:** AMD A75
- **ПАМЯТЬ:** 2x DDR3, 1066-1866 МГц, до 32 Гбайт
- **СЛОТЫ РАСШИРЕНИЯ:** 2x PCI Express x16, 1x PCI Express x1, 1x PCI
- **ДИСКОВЫЕ РАЗЪЕМЫ:** 6x SATA 3.0
- **ЗАДНЯЯ ПАНЕЛЬ:** 1x PS/2, 1x D-Sub, 1x Dual-Link DVI-D, 1x HDMI, 1x S/PDIF, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, 1x RJ-45, 3x audio jacks
- **ФОРМ-ФАКТОР:** mATX

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **ПРОЦЕССОР:** AMD A8-3800, 2.7 ГГц
- **МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:** GIGABYTE GA-A75M-D2H
- **ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ:** Corsair CMT4GX3M2A2133C9, 2x 2 Гб
- **SSD:** Kingston SVP100ES2/64G, 64 Гбайт
- **БЛОК ПИТАНИЯ:** HIPER TYPE K1000, 1000 Вт
- **ОС:** Windows 7 Максимальная

ЦЕНА 3000 РУБ.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Наличие сразу трех видеоинтерфейсов
+ Оптический S/PDIF-выход
- Не очень удобное расположение SATA-разъемов

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

- **SUPER PI 1.5XS 1M:** 21.5 с
- **WPRIME 1.55 32M:** 11.598 с
- **CINEBENCH R11.5:** 3.16 pts
- **3DMARK VANTAGE:** 3554 балла
- **3DMARK 11:** 1099 баллов
- **CRYSIS 2*:** 27.89 FPS
- **BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2*:** 25 FPS
- **CALL OF DUTY: BLACK OPS*:** 29 FPS

*Разрешение в играх 1920x1080, макс. качество графики, no AA, no AF

ВСТУПЛЕНИЕ

Не так много времени прошло с выпуска новой серии процессоров от AMD и соответствующего набора логики, как тут же, словно из рога изобилия, посыпались на прилавки свежие материнские платы. Сегодня мы как раз рассмотрим одну из них – GIGABYTE GA-A75M-D2H. Но сначала разберемся, что сулит нам переход на процессоры линейки Llano.

ЗНАКОМИМСЯ С ПРОЦЕССОРОМ

AMD наконец-то представила на суд общественности, если можно так сказать, свой ответ Intel Sandy Bridge. То есть, «камни» со встроенным графическим ядром (которые ныне принято называть APU). Пока в магазинах можно найти только два из шести APU с сокетом FM1: это топовый AMD A8-3850 и его младший собрат AMD A6-3650. Оба четырехъядерные, со встроенной графикой Radeon HD 6550D и Radeon HD 6530D соответственно. Их мощности хватит и для просмотра фильмов в Full HD, и для того, чтобы поиграть в более-менее современные игры (правда на невысоких настройках). Последнему также способствует поддержка Llano DirectX 11, чем не может похвастать Intel Sandy Bridge, как и особой прытью в видеоиграх. Таким образом, если по каким-либо причинам вы решили обойтись без дискретного видеоадаптера, но совсем про развлечения – кино и игры – забывать не хотите, то стоит призадуматься о сборке системы на основе процессора AMD Llano.

ЗНАКОМИМСЯ С МАТЕРИНСКОЙ ПЛАТОЙ

Первое, о чем необходимо упомянуть, – это форм-фактор Micro-ATX, который накладывает свои ограничения на размещение компонентов. К примеру, на плате присутствуют всего два слота DDR3. Однако этого должно быть достаточно, ведь можно установить вплоть до 32 Гбайт оперативной памяти. На сегодняшний день планок объемом 8 Гбайт навалом в компьютерных магазинах. Зато нашлось места аж для двух PCI Express x16. Правда, работают они согласно схеме x16+x4, поэтому графический адаптер лучше всего вставлять именно в первый слот. Если же видеокарта двухслотовая, то она накроет единственный PCI Express x1, и в вашем распоряжении останется лишь один PCI.

Перейдем к разъемам: на текстолите GIGABYTE GA-A75M-D2H вы не найдете не только морально устаревший UltraDMA, но даже и SATA II. Все шесть разъемов имеют современный стандарт SATA 3.0 и обеспечивают пропускную способность вплоть до 6 Гбит/с. Не обошлось и без новомодных портов USB 3.0 на задней панели, где также примостились сразу три видеоинтерфейса, четыре USB 2.0, один RJ-45 и всего только три аудиоразъема формата mini-jack. Последний недостаток может искупить наличие оптического выхода S/PDIF. В общем, все, что нужно имеется и расположено достаточно удобно. Претензий по разводке компонентов платы нет.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

В первую очередь мы изучили внешний вид, то есть, насколько рационально выполнена разводка основных элементов материнской платы. Позже запустили ряд бенчмарков для определения производительности процессора: это хорошо известные вам Super Pi 1.5XS 1m и wPrime 1.55 32m, рассчитывающие число знаков после запятой числа «Пи», а также тест CINEBENCH R11.5. Следом в ход пошли графические бенчмарки и, наконец, парочка видеоигр. Конечно, все эти тесты лишь косвенно относятся к материнской плате, но без ее стабильной работы хороших результатов от других компонентов системы ожидать не стоит.

ВЫВОД

Что мы видим в итоге? Стоило нам установить в тестовый стенд заведомо быструю память, как встроенное графическое ядро AMD Llano вмиг преобразилось! Даже в современных играх при максимальном качестве графики мы получили играбельные 25 кадров в секунду. Многим геймерам уже этого будет достаточно. Но если же кому-то будет мало, то всегда можно воспользоваться услугами технологии AMD Dual Graphics, прикупив недорогой дискретный графический адаптер. Материнская плата GIGABYTE GA-A75M-D2H станет хорошей основой бюджетного игрового десктопа.

ФОРСАЖ

ДУМАЕМ СЕРДЦЕМ, ВЫБИРАЕМ ГОЛОВОЙ!

www.frsg.ru

уже в продаже

START

РЕКЛАМА

Автор:
Николай Арсеньев

КОНФИГУРАЦИЯ

Все цены указаны по состоянию на 31 августа 2011 года.

В этой рубрике мы предлагаем вам шесть игровых конфигураций для сборки нового компьютера под Windows Vista или Windows 7. Следует помнить, что рубрика готовится за месяц до выхода нашего издания в продажу, поэтому цены могут несколько отличаться от действительных. Точная дата составления таблицы указана в начале страницы.
Результаты тестов основаны на данных hwbot.org и www.tomshardware.com/charts.
Зеленым цветом выделены изменения по сравнению с прошлым номером.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i7-2600K (4 ядра, 3.40 ГГц, DMI, 4x256 Кбайт L2, 8 Мбайт L3, HT, ядро Sandy Bridge, LGA1155)	9500
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Ninja 3 (Socket 775/1155/1156/1366, Socket 754/939/940/AM2/AM3, 120 мм, 470-1900 об/мин)	1600
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS P8Z68-V PRO (Intel Z68, 4 DDR3, PCI-E, SLI, CrossFireX, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, eSATA, Bluetooth, 24+4(8) pin, ATX)	6200
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston Hyper X KHX1600C9D3P1K2/8G 2x4 Гбайт (DDR3, PC3-14900, CL9)	3100
ВИДЕОСИСТЕМА: MSI N570GTX Twin Frozr III PE OC 1.3 Гбайт (GDDR5)	10200
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА 1: Crucial M4 128 Гбайт (SATA 3.0, MLC)	7300
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda Green ST2000DL003 2.0 Тбайт (SATA 3.0, 64 Мбайт, 5900 об/мин)	2500
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: LITE-ON iHES208-08 (SATA)	3100
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium 7.1 (PCI-E x1)	3000

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark 11 5186 Call of Duty: MW2, 1920x1200, 4xAA, Metro 2033, 1920x1200, AAA, 16xAF 30 16xAF 145

46500 РУБ.

Intel Core i7-2600K не сдает свои позиции, процессор как был привлекателен ранее, так с тех пор ничего и не поменялось. Рекомендуется он только для любителей разгона, остальным же лучше выбрать модель без приставки «K». В пару к процессору отлично подойдет продвинутая плата ASUS P8Z68-V PRO, в которой есть все, что душе угодно.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X6 1100T Black Edition (6 ядер, 3.30 ГГц, 2000 МГц HT, 6x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Thuban, AM3)	6500
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Ninja 3 (Socket 775/1155/1156/1366, Socket 754/939/940/AM2/AM3, 120 мм, 470-1900 об/мин)	1600
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS SABERTOOTH 990FX (AMD 990FX + SB950, 4 DDR3, PCI-E, SLI, CrossFireX, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	7000
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston Hyper X KHX1600C9D3P1K2/8G 2x4 Гбайт (DDR3, PC3-14900, CL9)	3100
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 6970 2 Гбайт (GDDR5)	11500
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА 1: Crucial M4 128 Гбайт (SATA 3.0, MLC)	7300
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda Green ST2000DL003 2.0 Тбайт (SATA 3.0, 64 Мбайт, 5900 об/мин)	2500
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: LITE-ON iHES208-08 (SATA)	3100
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium 7.1 (PCI-E x1)	3000

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark 11 5006 Call of Duty: MW2, 1920x1200, 4xAA, Metro 2033, 1920x1200, AAA, 16xAF 26 16xAF 131

46500 РУБ.

Ценовая политика AMD не может не радовать поклонников, цены на процессоры и системные платы хороши как всегда, а это значит, что по адекватной стоимости можно построить топовую конфигурацию. Изменению подверглась оперативная память, предлагаем поставить чуть более новый набор от той же Kingston.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i5-2500K (4 ядра, 3.30 ГГц, DMI, 4x256 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Sandy Bridge, LGA1155)	6600
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: GlacialTech Alaska (Socket 775/1155/1156/1366, Socket AM2/AM3, 120 мм, 700-1600 об/мин)	1300
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS P8P67-M Pro Rev. 3.0 (Intel P67, 4 DDR3, PCI-E, SLI, CrossFireX, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, mATX)	4600
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston Hyper X KHX1600C9D3P1K2/8G 2x4 Гбайт (DDR3, PC3-14900, CL9)	3100
ВИДЕОСИСТЕМА: PowerColor PCS++ AX6950 2 Гбайт (GDDR5)	8000
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: WD Caviar Black WD1502FAEX 1.5 Тбайт (SATA 3.0, 64 Мбайт, 7200 об/мин)	3200
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7263S (SATA)	800
ЗВУК: Creative X-Fi Xtreme Audio 7.1 (PCI-E x1)	1800

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark 11 4315 Call of Duty: MW2, 1920x1200, 4xAA, Metro 2033, 1920x1200, AAA, 16xAF 23 16xAF 114

29400 РУБ.

Как и в случае с предыдущей конфигурацией, Core i5-2500K рекомендуется к применению только при разгоне, в противном случае переходим на обычную версию процессора и экономим деньги. За охлаждение ответит кулер GlacialTech Alaska – недорогое, но качественное и эффективное решение для энтузиастов.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X6 1100T Black Edition (6 ядер, 3.30 ГГц, 2000 МГц HT, 6x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Thuban, AM3)	6500
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: GlacialTech Alaska (Socket 775/1155/1156/1366, Socket AM2/AM3, 120 мм, 700-1600 об/мин)	1300
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-990XA-UD3 (AMD 990X+SB950, 4 DDR3, PCI-E, SLI, CrossFireX, RAID, USB 3.0, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	3800
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston Hyper X KHX1600C9D3P1K2/8G 2x4 Гбайт (DDR3, PC3-14900, CL9)	3100
ВИДЕОСИСТЕМА: PowerColor PCS++ AX6950 2 Гбайт (GDDR5)	8000
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: WD Caviar Black WD1502FAEX 1.5 Тбайт (SATA 3.0, 64 Мбайт, 7200 об/мин)	3200
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7263S (SATA)	800
ЗВУК: Creative X-Fi Xtreme Audio 7.1 (PCI-E x1)	1800

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark 11 4216 Call of Duty: MW2, 1920x1200, 4xAA, Metro 2033, 1920x1200, AAA, 16xAF 20 16xAF 99

28500 РУБ.

Конфигурация интересна тем, что в ней используется флагманский процессор от AMD, еще бы, ведь его цена совсем не кусается. К нему дописываем современную системную плату на базе AMD 990X и видеокарту Radeon HD 6950 с парой гигабайт памяти на борту, не говоря уж про 8 Гбайт ОЗУ. На выходе получаем мощный ПК!

БЮДЖЕТНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i3-2120 (2 ядра, 3.30 ГГц, DMI, 2x256 Кбайт L2, 3 Мбайт L3, HT, ядро Sandy Bridge, LGA1155)	4000
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: GlacialTech Alaska (Socket 775/1155/1156/1366, Socket AM2/AM3, 120 мм, 700-1600 об/мин)	1300
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: MSI H67MA-E35 (B3) (Intel H67, 2 DDR3, PCI-E, SATA 3.0 6Gb/s, RAID, USB 3.0, 24+4 pin, mATX, IGP DirectX 10.1, LAN)	2700
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Silicon Power SP002GBLTU133S02 2x2 Гбайт (DDR3, PC3-10600, CL9)	700
ВИДЕОСИСТЕМА: ZOTAC ZT-50303-10M, 1 Гбайт (GDDR5)	6900
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: WD Caviar Blue WD10EALX 1.0 Тбайт (SATA 3.0, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2100
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7263S (SATA)	700

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark 11 3804 Call of Duty: MW2, 1920x1200, 4xAA, Metro 2033, 1920x1200, AAA, 16xAF 23 16xAF 98

18400 РУБ.

Рецепт бюджетной игровой системы на платформе Intel прост: берем двуядерный Core i3-2120 с поддержкой Hyper Threading (очень помогает в современных играх) и недорогую плату форм-фактора MicroATX на основе Intel H67. Далее по списку недорогая память объем 4 Гбайт и разогнанная видеокарта ZOTAC GeForce GTX 560 Ti.

БЮДЖЕТНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X4 965 Black Edition (4 ядра, 3.40 ГГц, 2000 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Deneb, AM3)	4100
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: GlacialTech Alaska (Socket 775/1155/1156/1366, Socket AM2/AM3, 120 мм, 700-1600 об/мин)	1300
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-880GM-UD2H (AMD 880G+SB710, 4 DDR3, PCI-E, Hybrid CrossFireX, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, mATX)	2800
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Silicon Power SP002GBLTU133S02 2x2 Гбайт (DDR3, PC3-10600, CL9)	700
ВИДЕОСИСТЕМА: GIGABYTE GV-R687SO-1GD 1 Гбайт (GDDR5)	6600
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: WD Caviar Blue WD10EALX 1.0 Тбайт (SATA 3.0, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2100
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7263S (SATA)	700

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark 11 3825 Call of Duty: MW2, 1920x1200, 4xAA, Metro 2033, 1920x1200, AAA, 16xAF 21 16xAF 93

18300 РУБ.

Нам удалось втиснуть в систему Phenom II X4 965 Black Edition, по сравнению с предшественником, его частота выросла аж на 200 МГц – скорость еще никогда не мешала. GIGABYTE GA-880GM-UD2H у нас словно прописалась, но удивляться не стоит, перед нами достойный долгожитель. С играми будет справляться разогнанная версия Radeon HD 6870.

РЕКЛАМА

«ФОТОМАСТЕРСКАЯ» — ЖУРНАЛ ДЛЯ ЦИФРОВОГО ХУДОЖНИКА

Все, что в *Computer Arts* знают об абстракции, где взять ослепительное портфолио, фотограф-провокатор и его шокирующие работы, еще немного о копирайте, кое-что о соцсетях, Зевс-автомобилестроитель и многое другое в октябрьском номере журнала

GIGABYTE™

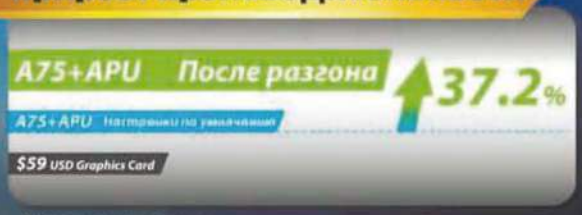
Лидер инновационных технологий

РЕКЛАМА

Системные платы GIGABYTE на базе чипсета AMD A75

P6000+ 3DMARK VANTAGE
Overclocked Onboard Graphics Score

Прирост производительности



Результаты основаны на:
AB-3850 (4core, 2.4Gt, DDR3-1866 2Gx2 , Win7-32bit, 3DMarkVantage P (1280x1024)

★ *Лучший выбор для APU Llano*
★ *Лучшая системная плата на платформе AMD для мультимедиа*
★ *Самое производительное встроенное графическое ядро (мировой рекорд)*

Завораживающая графика

Системные платы GIGABYTE A-серии

Системные платы GIGABYTE A-серии – это набор эксклюзивных технологий и фирменных функций, впервые реализованных на изделиях массового спроса среднего и нижнего ценового диапазона. Уникальность новых процессоров AMD A-серии (микроархитектура APU, Accelerated Processing Units), в которых на одном кристалле успешно объединен функционал графического ядра и многоядерного "классического" ЦП обеспечивает платформе высочайший уровень производительности в 3D-приложениях и задачах по обработке мультимедийного контента.

Системные платы GIGABYTE A75-серии, способны задействовать все преимущества новых процессоров AMD A-серии в современных DirectX11-совместимых играх поколения HD и мультимедийных приложениях, обеспечивая вывод изображения на дисплеи с разрешением вплоть до 2560 x 1600 пикселей средствами цифрового интерфейса Dual-Link DVI. Системные платы GIGABYTE A-серии предоставляют интерес для системных интеграторов, крупных сборщиков ПК и конечных пользователей. Они открывают отличные перспективы для будущей модернизации ПК, например, за счет масштабирования видеоподсистемы в рамках конфигурации AMD Dual Graphics.

Производительность графики эквивалентна видеокартам класса
GT240/HD5570

Платформа AMD A-серии

Системные платы GIGABYTE A-серии спроектированы на базе чипсетов AMD A-серии (кодовое наименование Hudson, 32-нм техпроцесс) и предназначены для совместной работы с новым семейством APU-процессоров компании AMD (Accelerated Processing Unit, процессорный разъём FM1, кодовое наименование Llano). Процессоры AMD A-серии – яркий пример успешной реализации концепции объединения

Dual-link DVI 2560x1600 Resolution

DX11

Список авторизованных дилеров:

Москва: НИКС – Компьютерный Супермаркет (495)974-33-33, Ф-Центр (495) 925-64-47, Netlab (495)784-64-90, Форум (495)775-775-9. Санкт-Петербург: Кей (812)074, Компьютерный Мир (812)333-00-33, Рик Компьютерс (812)327-34-10, Юлмарт (812)334-99-39. Нижний Новгород: Домашний компьютер (831)411-87-87. Ростов-на-Дону: КораллМикро (863)290-45-90 Волгоград: Sunrise (8442)23-05-25, Formoza (8442)26-51-50. Краснодар: Владос (861)210-10-01, SNR (861)210-00-66. Казань: Melt (843)264-25-84. Самара: Прагма (8462)701-701. Саратов: КомпьюМаркет (8452)52-42-19, АТТО (8452)444-144. Воронеж: Сани (4732)54-00-00. Екатеринбург:

www.gigabyte.ru

на одном кристалле высокопроизводительного ГП, совместимого с API Microsoft DirectX11 и "классического" 2- или 4-ядерного ЦП. Системные платы GIGABYTE A-серии выгодно отличает расширенная функциональность, реализованная средствами прогрессивных интерфейсов USB 3.0 и SATA 3.0, а также комплекс фирменных технологий и утилит GIGABYTE (в частности, Dual BIOS™ с поддержкой накопителей ёмкостью свыше 3 Тбайт, Auto Green EasyTune™ 6, On/Off Charge) и аппаратная совместимость с прикладным интерфейсом DirectX® 11. Графическому ядру APU доступна функция тесселяции, которая обеспечивает качественную детализацию и еще большую реалистичность пространственного изображения.

Платформа AMD A-серии: производительность видеоподсистемы на уровне дискретной графики

Системные платы GIGABYTE A-серии способны максимально эффективно задействовать весь потенциал новой платформы компании AMD, которая уверенно лидируют сред аналогичных решений на базе встроенной графики. Поддерживая на аппаратном уровне прикладные интерфейсы Microsoft® DirectX® 11, OpenGL 4.1 и OpenCL 1.1, видеоподсистема ПК на базе ЦП AMD A-серии демонстрирует производительность схожую с показателями компьютера, в котором установлена дискретная графическая плата начального уровня. Кроме того, с помощью фирменной утилиты GIGABYTE EasyTune™ 6 удается получить прирост производительности процессоров APU A-серии (Тестовый пакет 3DMark Vantage, режим Performance – более 6000 баллов*).

Среди ключевых преимуществ платформы AMD на базе чипсетов A-серии – фирменная технология AMD Dual Graphics, которая позволяет получить прирост производительности в 3D-приложениях за счет установки в систему дискретной графической платы AMD Radeon™ HD 6000-серии. Благодаря технологии Dual Graphics, видеоподсистема демонстрирует более высокую частоту обновления кадров в новых играх, рационально используя весь потенциал дискретного и интегрированного ГП.

A75-UD4H

A75-D3H

A75M-UD2H

A75M-D2H

A75M-S2V

Трилайн (343)378-70-70, Стэйс (343)371-36-90. Уфа: КЛАМАС (347)291-21-12.Тюмень: Аровнал+ (3452)46-47-74. Челябинск: Spark Computer (351)775-19-19. Владивосток: ДНС (4232)30-04-54, А11 (4323)20-50-20, Кью (4232)22-17-07. Новосибирск: Level (383)212-00-05; ГОТТИ (383)362-00-44; Техносити (383)212-53-53. Красноярск: СтарКом (391)249-11-11. Томск: Стек (3822)554-554. Кемерово: Компьютерные Системы (3842)588588. Омск: РИТМ-маркет (3812)23-05-05.

www.gigabyte.ru

Автор:
Илья Черных

ВЕЧНЫЕ ЦЕННОСТИ

СТАРОЕ & ДОБРОЕ

Пока прогрессивное человечество обсуждало боссов в свежем Deus Ex, прорицатели от нашей любимой индустрии делились откровениями. Откровения эти тем удивительней, что речь шла даже не о тиражах Modern Warfare 3, а об еще не анонсированной игре. Майкл Пахтер, аналитик холдинга Wedbush Securities, в письме инвесторам поделился прогнозами относительно продаж Grand Theft Auto V: «как минимум 18 миллионов копий». А при удачном стечении обстоятельств игру купит целых 24 миллиона совершеннолетних игроков. Фантастические для большинства разработчиков тиражи в случае с Rockstar Games обычное дело. Давайте же вспомним, с чего все началось, а заодно узнаем, какие еще игры команды продавались десятками миллионов. И понадеемся на хотя бы рождественский анонс. Ну правда, уже три года прошло, сколько ж можно!

Илья Черных

GTA-прототип. Машинки, как видите, трехмерные.

ЖАНР: Action / Arcade / Driving **ИЗДАТЕЛЬ:** BMG Interactive **РАЗРАБОТЧИК:** DMA Design
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: 1 **ДАТА ВЫХОДА:** 1997

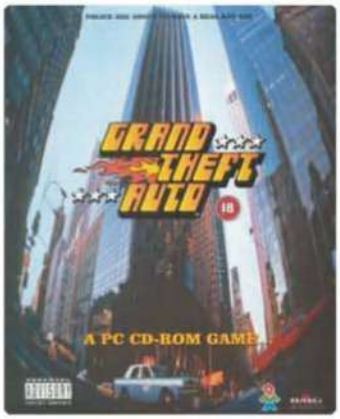
GRAND THEFT AUTO

ЦИНИЧНАЯ ШОТЛАНДСКАЯ АРКАДА

Последняя на сегодня часть GTA разошлась тиражом в 20 с лишним миллионов копий, собрав рекордное количество положительных отзывов в прессе. Давайте вспомним, как все начиналось, тем более что большинство из нынешних поклонников серии начали знакомство с азами автоугона лишь с GTA III в тоже теперь неблизком 2001 году.

ГОНКИ С ПРЕПЯТСТВИЯМИ

Начиналось все довольно скромно: 22 марта 1995 года в далеком городе Данди группа шотландских игроэнтузиастов, назвавшихся DMA Design (Rockstar North в девичестве), закончила пятую версию дизайн-документа проекта под незатейливым названием Race'n'Chase. По замыслу создателей R'n'C представляла собой «быструю, веселую и увлекательную гоночку с мультиплеером, авариями и оригинальным графическим решением». Действие разворачивалось в современных мегаполисах, а в качестве средств передвижения планировались легковые автомобили, грузовики, катера и вертолеты. Одним из способов заполучить колеса (ну или винты, гребные или несущие) в документе был указан угон, при этом в автомобиле могла сработать сигнализация, а там уже и до погонь недалеко. Развлекать игрока предполагалось скоростными заездами по городским маршрутам (режим Cannonball Run), гонками на выживание (режим Demolition Derby) и ограблением банка двух видов (Bank Robbery за полицейских и за грабителей). Как видим, до особых амбиций дизайнеры тогда еще не доросли, о криминальной сатире речи не шло – так, развлечение на пару вечеров. В заявленных платформах тоже все несерьезно: ПК (DOS и Win), PlayStation, Sega Saturn и Nintendo 64. До выпуска самой влиятельной автоаркады оставалось чуть более двух лет.



МНЕНИЕ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

«Единственное, что портит потрясающую игру, так это multiplayer. Вы найдете два доступных режима соревнований несколько скучными. Deathmatch на автомобилях достаточно абсурден, а ралли по перегруженным трассам быстро приедаются».

Game.EXE, #12 1997. Рейтинги: Графика 85%, Звук 88%, Сюжет 95%, Интересность 96%.

МНЕНИЕ ЗАПАДНОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

«Так кому понравится GTA? Давайте поищем ответ в ваших детских воспоминаниях. Во-первых, нравилось вам играть с машинками типа Hot Wheels или Matchbox? Во-вторых, нравилось ли вам устраивать аварии с их участием? Если вы ответили «да» на оба вопроса, то, скорее всего, эта игра для вас».

Gamespot, 1998 год, оценка 6,4 из 10

GRAND THEFT AUTO

Праздник непослушания начался в октябре 1997 года. Тогда мысли ПК-пользователей были заняты 3D-акселераторами; самой заветной мечтой игроков была эталонная карта Diamond Monster 3D, собранная на чипе от компании 3DFX. GTA, потенциальный хит, просто не могла обойтись без поддержки новой технологии. Вышло забавно: игра устанавливала четыре файла запуска, три «софтверных» для видеокарт, не поддерживающих 3D-ускорение (8-битный, 24-битный и еще один exe. файл для Win-версии), и один экзешник для 3DFX-версии, который, в силу тогдашней неустроенности в системных делах, оживал только в присутствии MS-DOS.

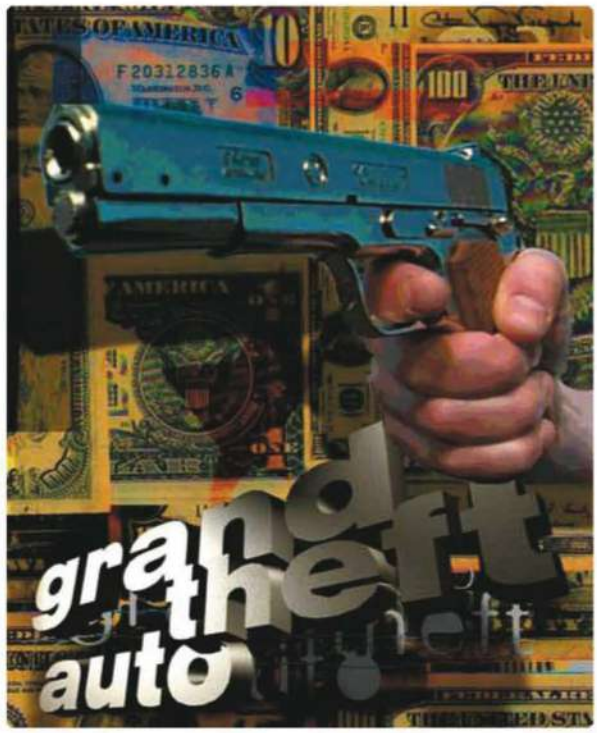
БОЛЬШИЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Героя ждали приключения в трех мегаполисах, открытых для исследования сразу и целиком. Начиналась игра в Либерти-Сити, а дальше лихая карьера забрасывала в Сан-Андреас и Вайс-Сити. Все три города получились живыми: вполне убедительные автолюбители разъезжали по улицам, автострадам, мостам и эстакадам, соблюдая правила дорожного движения. Жизнерадостные пешеходы гуляли по тротуарам и переходили улицы на разрешительный сигнал светофора; полиция патрулировала районы, пожарные тушили возгорания, скорая помощь спасала жизни; автобусы перевозили пассажиров, исправно работала кольцевая линия местного метро. Мы смотрели на все это великолепие с высоты голубиного полета.

РАЗВЛЕЧЕНИЯ СОВРЕМЕННЫХ ГОРОЖАН

Наш герой, мелкий правонарушитель, появлялся в самом центре мегаполиса с пейджером в руках, посредством которого и получал задания. Серия крупных автоугонов начиналась с банального задания: заработать для бригадира миллион. Каждый город раскрывал широчайшие перспективы – за каждое противоправное действие в GTA начислялись виртуальные доллары. Мелкое ДТП или нападение на граждан приносили один местный «бакс», но увы, миллиона так было не достичь. Тогда пейджер предлагал подъехать к телефонам-автоматам, выдающим задания. И вот на второй минуте повествования мы перегоняли в отстойник машину, числящуюся в угоне. На пятой – обеспечивали отход грабителям банка. Через четверть часа деловито парковали грузовик, набитый взрывчаткой, у центрального полицейского участка. Дальше были угоны на заказ, перестрелки с конкурирующими группировками, распространение наркотиков, устранение неугодных боссу людей и даже покушение на Президента виртуальных Штатов – занятия в лучших традициях серии.

Понятно, совсем безоблачной бандитская карьера быть не может: полиция знает свое дело. О каждом, даже самом мелком правонарушении свидетели сообщают куда следует; на место выезжает патрульная машина; если цинично дождаться полицейских и на их глазах ударить прохожего, они бросятся в погоню. Сначала это будет всего один экипаж, старающийся арестовать преступника; за упорным и удачливым рецидивистом высылают целую свору, чья цель обезвредить нарушителя любыми средствами; дальше власти выставляют на дорогах блокпосты и выдают блюстителям порядка автоматическое оружие. Здесь на помощь герою приходят бонусы, частично знакомые вам по последним играм серии: взятка, ключ, отмазывающий от штрафов при задержании, мастерские по перекраске машин и перебивке номеров.



Накатка на диск. Прекрасно все: и купюры, и кольт, и модная игра шрифтами.

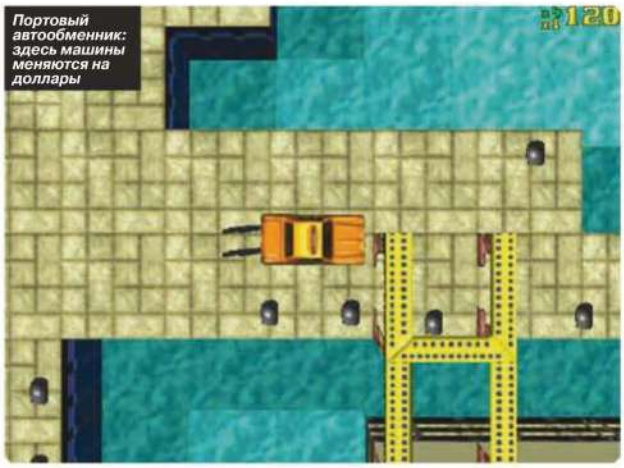
СПРАВКА В ГИБДД

Естественно, главными звездами серии были автомобили. Они отрисованы тщательно и с любовью; у каждой вполне узнаваемое поведение и повадки на дороге. Неуклюжий, но крепкий грузовик тяжело разгоняется и с трудом вписывается в повороты, зато легко расшвыривает полицейские заслоны и выдерживает несколько автоматных очередей. Юркая спортивная машина развивает космическую скорость, но при этом невыносимо хрупка. Маслкары, малолитражки, автобусы и настоящие танки то-

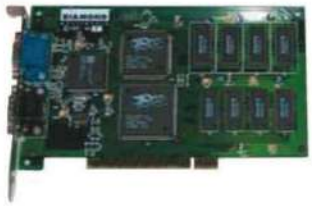
Тот самый диздок. Занимательное чтение!

В городе Свободы паркуются как хотят.

Легендарный логотип.



Портовый автообменник: здесь машины меняются на доллары



Мечта ваших пап. С ним Quake, GTA и Carmageddon выглядели намного лучше.

же полностью оправдывают ожидания. Машины бьются и приходят в негодность; состояние автомобиля легко отслеживается по вмятинам, оторванным деталям и звуку мотора. Доведенное до непригодного состояния авто с возмущением взрывается. Этим, кстати, и тогда и сейчас любят пользоваться сторонники хаоса на дорогах. Любую машину можно заминировать и, устроив затор на улице с оживленным движением, подорвать – на ваш игровой счет тут же поступит некая сумма, а перепуганное население виртуального города долго еще будет в страхе держаться за голову. Нагнать страху, впрочем, тут можно и более традиционными способами.

РАЗРЕШЕНИЕ НА НОШЕНИЕ ОРУЖИЯ

Арсенал в GTA небогатый, но функциональный. Открывается он обычными кулаками, но уже на первом задании можно разжиться пистолетом. При всей аркадности, в игре действует одно простое правило: одно попадание = один труп. На ваше счастье, в городе можно раздобыть бронежилет, задерживающий целых три пули. Поскольку игра не поддерживает манипулятор типа «мышь», прицеливаться нелегко; но когда вы найдете автомат, проблема исчезнет: плотность огня настолько велика, что никто не уйдет обиженным. Дальше идет портативная ракетная установка – оружие страшной разрушительной силы, при первом выстреле собирающее всех окрестных полицейских. Наконец, удобный, но еще более опасный огнемет: пламя легко перекидывается на нашего героя, потушить его невозможно, прощайте, заработанные с таким трудом множители и полезные вещи.

НАЗАД, В БУДУЩЕЕ

Итак, новый жанр, «криминальная песочница», родился. Компания DMA Design стала знаменитой, а после ряда жизненных неурядиц сменила вывеску на Rockstar North и превратилась в одну из самых удачливых, перспективных и прибыльных студий нашей любимой индустрии. Сегодня они, в составе Rockstar Games, выпускают собственные игры и принимают посильное участие в создании таких хитов, как Max Payne.
Пока же мир замер в ожидании GTA V, мы советуем вам скоротать время за 328

мегабайтным аркадным счастьем, которое можно найти в разделе «Классика от Rockstar» их официального сайта (http://www.rockstargames.com/classics). Приобщайтесь и делитесь впечатлениями!

***

12-страничный осколок GTA-истории см. на фликре Майка Дэйлли, экс-работника DMA Design, по адресу http://www.flickr.com/photos/mikedailly/sets/72157602022230830/with/5548284166/. А еще ностальгические арт-материалы в кошмарном качестве. ■

Натюрморт «Брат заказчика и его телохранитель». Лояльность в Либерти-Сити – атавизм.

Квинтэссенция GTA: пистолет, бронежилет, отмазка от тюрьмы, местный вариант Ламборгини и граждане полицейские.

БУДЬ ХИТРЫМ!

СЭКОНОМЬ ТЫСЯЧУ РУБЛЕЙ НА ГОДОВОЙ ПОДПИСКЕ!

ЖУРНАЛ «РС ИГРЫ», ДИСКОВОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ И ВИДЕОЖУРНАЛ LEVEL UP!

ГОДОВАЯ ПОДПИСКА ПО ЦЕНЕ 2300 руб.

ПОЛУГОДОВАЯ ПОДПИСКА – 1300 РУБ.
(ВКЛЮЧАЯ ДОСТАВКУ)

Еще выгоднее! Подписка на комплект

«Игры» (2 DVD) и «Страна игр» (1 DVD)

на год – 3960 руб., на 6 месяцев – 2178 руб.

ПОДПИСКА – ЭТО ЛЕГКО!

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **http://shop.glc.ru**.
2. Оплатите подписку через любой банк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из этих способов:
   – по электронной почте **subscribe@glc.ru**;
   – по факсу **(495) 545-0906**;
   – по адресу **115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки**.

Если произвести оплату в окрябре, то подписку можно оформить с декабря.
Единая цена по всей России, доставка за счет издателя.

УЗНАЙТЕ, КАК САМОСТОЯТЕЛЬНО ПОЛУЧИТЬ ЖУРНАЛ НАМНОГО ДЕШЕВЛЕ!

ЗВОНИТЕ! ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **(495) 663-8277** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8-800-200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВАШИ ВОПРОСЫ, ЗАМЕЧАНИЯ И/ИЛИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО ПОДПИСКЕ НА ЖУРНАЛ ПРОСИМ ПРИСЫЛАТЬ НА АДРЕС **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНЯТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ « »

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с _____ 201 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
☐ Самостоятельное получение

Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____
область/край _____
город _____
улица _____
дом _____ корпус _____
квартира/офис _____
телефон (код) _____
e-mail _____
сумма оплаты _____

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с 201 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с 201 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Автор:
Илья Черных

ИЗ ДИЗАЙНЕРОВ В РОК-ЗВЕЗДЫ

ИСТОРИЯ DMA DESIGN LIMITED

DMA Design в классическом составе. До выпуска GTA еще 6 лет.

Сегодня эдинбургская студия DMA Design Limited известна в первую очередь как разработчик GTA, гангстерской сатирической драмы с продолжениями. Однако похождения уголовников-рецидивистов – не единственное достижение шотландцев. Например, крайне популярную лет 20 назад аркадную головоломку с тотальным индиректом из жизни забавных зверьков леммингов (Lemmings, 1991 год, общий тираж 20 млн копий на всех мыслимых платформах) сделали эти самые веселые парни.

ЧТО В ИМЕНИ

Свидетельство о регистрации DMA Design четверо предприимчивых шотландцев получили в далеком 1988 году.

Угадайте, что это за логотип? Чур, название материала не смотреть!

У истоков успеха стояли: Дейв Джоунс (Dave Jones), Рассел Кэй (Russell Kay), Стив Хэммонд (Steve Hammond) и Майк Дэйлли (Mike Dailly). Дело было в четвертом по величине городе Шотландии под чудным названием Данди (Dundee). С юмором у парней все было в порядке с самого начала: из всех версий по поводу аббревиатуры DMA они выбрали единственно правильную "Doesn't Mean Anything", т.е. буквально «ничего не значит». Как видим, талантливые братья Хаузеры в число основателей не вошли. Их эра начинается чуть позже.

КОСМОС КАК ПРЕДЧУВСТВИЕ

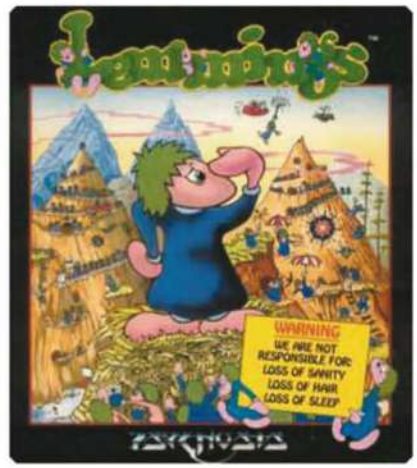
Любимым жанром DMA были аркадные шутеры. Первый успех пришел к команде с выпуском Menace, скролл-шутера с видом сбоку. Игру выпустили на всех актуальных в 1988 году платформах, чьи названия сейчас практически ничего не значат: Amiga, Atari ST, Commodore 64 и прапрадедушка наших с вами системных блоков IBM PC. В качестве носителя использовались флоппи-диски. Славные были времена! Игра сделана по мотивам мегапопулярной серии R-Type с, как водится, маленькими, но важными отличиями. Вкратце: ваш космический корабль летит слева-направо, истребляет волны инопланетных неприятелей, собирает бонусы и апгрейды, чтобы от всей души вломить боссу. Menace вышла красивой (по тем, понятно, временам), динамичной и увлекательной. Разработчики закрепляют достигнутый успех – менее чем через год выходит Blood Money, снова скроллинг-шутер с видом сбоку. И снова DMA постарались на славу: четыре планеты, различающиеся климатом; четыре средства передвижения (вертолет, подлодка, скафандр и реактивный истребитель-перехватчик); роскошное интро, целиком занимавшее первый трехдюймовый флоппи-диск, – в сумме чистая победа на всех платформах.

ЭПОХА ЛЕММИНГОВ

14 февраля 1991 года случилось страшное: DMA выпустили в мир вирус «Леммингов» (Lemmings). Головоломка, рассказывающая о том, как забавные зверьки пускаются в массовую миграцию, сводила с ума всех женщин, стариков, детей не менее успешно, чем сегодня это делают «Веселые фермы» или Angry Birds. 20 миллионов официально проданных копий (количество пиратских установок не поддается исчислению), семь продолжений (последние четыре – рождественские), крайне благосклонная пресса, масса упоминаний в поп-культуре и визит в вотчину Nintendo – ошеломляющий успех. Любопытно, что феномен родился в результате подготовки к следующему продукту DMA, футуристической игре про гигантского шагающего робота под названием Walker. Подробная история создания легенды остроумно описана главным дизайнером «Леммингов» Майком Дэйлли; не поленитесь, почитайте эту крайне любопытную летопись: www.javalemmings.com/DMA/Lem_1.htm.

Офис, просто офис. Здесь творилась история.

Инновационная стратегия от первого лица.



ДЕЛА СУДЕБНЫЕ

В декабре 2003 года некто Марк Галлахер подал в суд на DMA/Rockstar North по любопытному поводу. В заявлении указано, что господин Галлахер пытался устроиться на работу в студию в 1993 году, и на собеседовании продемонстрировал свой собственный проект под названием Crime, Inc. Все гениальные наработки, по мнению истца, цинично использованы в GTA от 1997 года, а ведь его даже не взяли на работу. Звериный оскал капитализма.

ВСЕ ОСТАЛЬНОЕ

В перерывах между выпусками головоломок про леммингов DMA создала уже упомянутый шутер Walker, рассказывающий о приключениях робота в разных эпохах, и по-настоящему инновационную стратегию с ролевыми элементами под названием Hired Guns (не путать с отечественной поделкой Hired Guns: The Jugged Edge, в России известной как «ДЖАЗ: Работа по найму»). Помимо нетривиального сюжета Walker отличилась поддержкой мыши, джойстика и геймпада не самой распространенной и привычной тогда ПК-периферии.

Hired Guns по механике напоминала UFO: Enemy Unknown, однако на игровой мир мы смотрели глазами наших подчиненных, причем всех четырех разом: экран делился на части, каждая из которых представляла собой трансляцию с камеры, закрепленной на головах солдат. Количество деталей поражает даже сейчас: например, если одному из солдатиков не выдать фонарь, он не сможет пользоваться картой, а на соответствующей вкладке его камера продемонстрирует вам «снег» вместо узких коридоров космических баз. Наконец, в Hired Guns можно играть вчетвером на одном компьютере, правда, для этого вам понадобится клавиатура, пара мышей, геймпад в самых причудливых комбинациях.

В 1994 году DMA выпустила Unirally для чуждой нам Super Nintendo Entertainment System. С этим аркадным симулятором гонок на одноколесных велосипедах связана любопытная история: небезызвестная компания Pixar, рисующая отличные мультфильмы, подала на DMA в суд, так как внешний вид велосипедов, по мнению аниматоров, практически один в один совпадал с дизайном героев короткометражки «Звезда цирка». DMA проиграла дело, поэтому Nintendo остановила выпуск картриджей с игрой. В продажу поступило всего 300000 экземпляров; критики единодушно прочили игре успех, но не сбылось. Да и ладно, ведь следом идет гениальная Grand Theft Auto, окончательно и бесповоротно превратившая сотрудников DMA в индустриальных звезд. Конечно, студия жила не только GTA: DMA продолжила сотрудничество с Nintendo, сделав Body Harvest и Space Station Silicon Valley, пару неплохих боевиков для Nintendo 64; выпустила Wild Metal Country, яркую аркаду с самой честной на 1999 год физикой, забавный экшен с элементами стратегии Tanktics, две части циничной и кровавейшей Manhunt, но любим и ценим мы ее прежде всего за самый известный и успешный бандитский игросериал.

РОК-ЗВЕЗДЫ

В сентябре 1999 года студию приобрел один из крупнейших издателей Take Two. Для удобства, консолидации и синергии DMA Design переименовали в Rockstar North, а до триумфа GTA III оставалось всего два года. Теперь они рассказывают о себе так: «Rockstar North один из лидирующих разработчиков мира, творческое сообщество, объединившее людей самой разной национальности и происхождения. Наша студия находится в самом центре Эдинбурга. Мы создаем оригинальные игры, а наша особая гордость – феноменально успешная серия Grand Theft Auto». Ну и так далее. Святые люди, честное слово. ■

Страшный босс.

Первый бестселлер от DMA. Провожать леммингов до сих пор увлекательное занятие.

Космос будет красным!

СОДЕРЖАНИЕ DVD

СМОТРИТЕ В ЭТОМ ВЫПУСКЕ ВИДЕОЖУРНАЛА LEVEL UP:

FIFA 12
Конвейерный подход Electronic Arts к выходу спортивных симуляторов только кажется таким, причем не самому внимательному наблюдателю. Снова осень и снова FIFA – новый выпуск знаменитого футбольного сериала оказался, как минимум, выдающимся. Именно ему и серии FIFA посвящена наша тема номера.

DEAD ISLAND
На Dead Island не возлагали больших надежд, но игра оказалась одним из лучших зомби-слэшеров современности. Яркий сеттинг тропического острова, ролевые элементы, динамичный геймплей и орды зомби – вот рецепт успеха Dead Island.

TROPICO 4
Четвертая часть Tropico, вероятно, самая загадочная из всех. Проблема в том, что отличия от прошлого выпуска невооруженным глазом обнаружить вряд ли удастся. Однако мы решили присмотреться и сформировали свою «Точку зрения».

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
Игра с большой буквы, отличный способ опровергнуть мнение о том, что «индустрия уже не та». В этом Level UP вас ожидает обзор игры и выпуск программы Gone Gold, в котором мы делимся самыми интересными подробностями Deus Ex: Human Revolution.

ОБОЙМА
Отыгрывать роль положительного героя утомительно привычно, скучно и вообще надоело. К счастью, разработчики с радостью реагируют на любые потребности публики. В новом выпуске «Обоймы» мы представляем десятку лучших игр, в которых можно быть настоящим злодеем.

ИСТОРИЯ ТЕХНОЛОГИИ АНИМАЦИИ
В современных играх реалистичная походка и адекватное выражение лица героя – почти такие же важные вещи, как хороший звук и красивая графика. Редакция Level UP попробовала проследить, как изменились технологии анимации за последние несколько десятилетий.

ТАКЖЕ НЕ ПРОПУСТИТЕ ПОЛЕЗНЫЕ ФАЙЛЫ НА PC-ДИСКЕ:

МЕЧ И МАГИЯ. ГЕРОИ VI

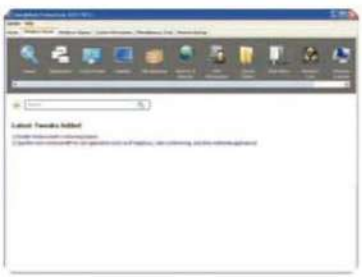
В демоверсии доступны несколько миссий из кампании за Династию Грифона, которой предстоит защитить мир Асхан от вторжения армии Демонов, а также одна карта для режима Skirmish и многопользовательской игры за одним компьютером. В мультиплеере доступны все 5 фракций из финальной версии, включая новых Sanctuary. Установите демоверсию и взгляните, насколько сильно изменился мир вселенной «Меча и магии».

JADE DYNASTY

Клиент MMORPG, в которой, по сюжету, люди сражаются с бессмертными богами. На выбор две противоборствующие стороны, семь боевых классов, сотни заклинаний и орды кровожадных монстров, охраняющих древние артефакты.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 1 & 2

Демки первой и второй частей Need for Speed Underground, созданные на волне подъема популярности уличных гонок. В каждой игре можно опробовать два режима на двух трассах, а вот выбор авто ограничен одним лишь Nissan 350Z.



TWEAKNOW POWERPACK 2011 SP3 3.4.0

Программа с множеством инструментов для настройки важных параметров операционных систем Windows, позволяет очистить компьютер от файлового мусора, увеличить производительность системы и многое другое.

GRAND THEFT AUTO

Полная версия игры, бесплатно распространяемая компанией Rockstar Games. Игрокам предлагают побыть в роли преступника, выполняя опасные задания, совершая убийства и грабя банки.

PICPICK 3.0.7

Многофункциональная программа для захвата и редактирования изображений. Имеется возможность делать снимки как всего экрана, так и указанной области, интерфейс тут удобен, а выбор инструментов велик.

СЕРГЕЙ ДУМАКОВ

ОТСОЦИАЛЬ МЕНЯ

КАК И ВО ЧТО МЫ БУДЕМ ИГРАТЬ НА ПК ЧЕРЕЗ НЕСКОЛЬКО МЕСЯЦЕВ

Громкая новость прошлого месяца: безразмерные жернова Electronic Arts поглотили PopCap – игровую студию, которой мы должны быть благодарны (наверное) за Bejeweled и Plants vs. Zombies. И все бы ничего, мало ли кого EA за годы своей активной деятельности поглощала, пережевывала и выплевывала, если бы не сумма сделки: 750 миллионов долларов. Еще раз: семьсот. Пятьдесят. Миллионов. Долларов. И ведь это еще мало! Совсем недавно аналитики уверяли, что цена слияния составит и вовсе миллиард долларов (причем некоторые из них говорят, что так оно на самом деле и есть, EA просто повезло сторговаться). Такими цифрами не шутят, подобные операции в мире шоубизнеса чрезвычайно редки – шутка ли, фильмов, которые собрали в мировом прокате миллиард или выше, всего пять штук за всю историю кинематографа! Отдавать столько за разработчика дешевых «казуалочек»? Неужели руководство EA сошло с ума?

ПОКА ГОРЯЧО

Правильный ответ – и да, и нет. Главный довод тех, кто сейчас недоуменно крутит пальцем у виска: игры PopCap (локомотивом тянущие всю индустрию казуальных игр за собой) – не игры вовсе. Разве можно считать полноценной игрой безделушку на пять минут, где нужно собирать разноцветные камешки по три в ряд? Огорчим вас: да, можно. PopCap потому и оказались на коне, что одними из первых поняли – казуальная игра тоже может быть дорогой, в нее тоже можно вложить огромные деньги, сопоставимые с бюджетом «коробочных» хитов. В крайнем случае, она должна казаться дорогой (каким был, по вполне понятным причинам, Bejeweled, дебютный проект PopCap). Именно поэтому, например, так сложно оторвать взрослого человека от какой-нибудь «Зумы»: дело не в самом процессе, дело в, извините, продакшене. Расчет оправдался (знаменитое «работа офиса парализована»), и за разработчиками началась настоящая охота. Соглашение с Microsoft, соглашение со Steam, покупка других, более мелких разработчиков – и вот он, благословенный итог с почти-девятью-нулями. В конце концов, когда твоя игра продается тиражом свыше одного миллиона экземпляров только лишь на Apple-устройствах, все упреки в «ненастоящести» можно парировать спокойной улыбкой.

ДОБРО И ЗЛО

То есть EA можно понять: рынок социальных сетей и мобильных игр перегружен, все хотят сделать свой хит – тем более что есть такой вот замечательный пример, выходить на такую площадку с новым проектом попросту глупо: он быстро утонет среди десятков себе подобных. А не выходить – глупость еще большая, держа в уме тот самый миллион продаж в AppStore. Так что проще положиться на раскрученный бренд, и в этом ключе покупка самой прибыльной и перспективной профильной студии не выглядит таким уж безумством. Другое дело – что именно хочет получить покупатель от своего нового актива. Потому что на сегодняшний день наметилась четкая тенденция к разделению казуальных игр на два вполне себе обособленных лагеря: первый – самостоятельные игры для мобильных устройств и ПК, второй – игры для социальных сетей. И если первый еще можно отнести к компьютерным играм в их традиционном понимании, то второй… что ж, по-моему, игры для социальных сетей – это анти-игры, совершенно новый продукт, который не имеет ничего общего с классической теорией игр вообще и компьютерных в частности. Если EA решит делать ставку именно на эту дикую лошадь, то это будет весьма, весьма грустным знаком: станет окончательно ясно, что в нынешних условиях зарабатывать можно лишь на таких вот мутантах.

ЗАЧЕМ ВСЕ ЭТО

Почему мутантах? Потому что в играх для социальных сетей нарушаются сразу несколько основополагающих индустриальных и психологических принципов. Первый: у такой игры нет конкретной цели. Если ты платишь не один раз, приобретая игру в личную собственность, а регулярно, за разные мелкие «удобства», разработчику выгодно, чтобы игра не кончалась вовсе. В идеале контент игры, ее сценарии должны создаваться самими игроками (так называемый принцип веб-двадцать): в тысячах «Ферм», например, пользователи могут совершать набеги на грядки других пользователей, после чего обиженные отправляются мстить и т.п. То есть получается не прямая линия из точки А в точку Б, а некое кольцо, не имеющее ни начала, ни конца – и чем больше у тебя «друзей», тем сложнее будет выглядеть этот узор (даже сюжеты таким образом возникают сами собой: обидел начальник – отомстил ему на виртуальном дачном участке). В такой социальной игре невозможно победить – а ведь даже в World of Warcraft можно победить! – в нее лишь можно перестать играть.

НАЖМИ СЮДА

Отсюда вытекает второй принцип, отчаянно попираемый «социалками»: закрепление навыков через опыт, обучение чему-то новому. По большому счету, учат такие игры лишь одному: нажимать в определенный момент на определенный участок экрана – потому что разработчикам не нужно, чтобы вы преодолевали трудности, им важно быстро и агрессивно создать вам уровень максимального комфорта. Елейный интерфейс, отсутствие каких бы то ни было правил, огромное количество бонусов, наград и поощрений – даже за ничегонеделание – вот чем встречает игрока средняя игра в том же Facebook. Есть, например, Tetris Battle (одна из лучших во всей соцсети), которая после первого выигранного раунда восхищенно цок-

1 *Tetris Battle относится к игроку вполне щадящим образом… правда, и тут скорость перемещения блоков можно купить.*

2 *Вот так Bejeweled Blitz сегодня выглядит на Facebook. «Крутани бандита за два кредита!» – и ведь крутят же.*

3 *EA уже сейчас может тренироваться на Battlefield Play4Free. Там, кстати, добавили еще одну карту – Sharqi из Battlefield 2.*

4 *Одной из причин успеха Plants vs. Zombies стал уникальный, запоминающийся визуальный стиль. Механикой сейчас не удивишь никого… да и механик этих работающих – единицы.*

5 *Да-да, по умолчанию в таких играх у вас всегда лишь старая кирка и сломанная лопата. Хотите нормальных инструментов? Все правильно, в магазин.*

нет языком, восхитится вашим мастерством и предложит перейти с первого уровня сразу на пятый («вы настолько круче своих оппонентов!»), или Crime City, позволяющая на начальном этапе низкоуровневым персонажам с легкостью одерживать верх над ветеранами (двойная польза, и новички рады, и ветераны в бешенстве – как так, какая-то мелюзга, пойдем мстить!)… иными словами, игре нужно зацепить. Она с удовольствием сделает вам красиво, вам не захочется уходить, кнопочки будут сверкать какими-то совсем уж восхитительными цветами – челленджу тут не место, опыт через ошибки и поражения тут подобен смерти. Ощущение комфорта и удовольствия – вот что стоит на первом месте, и это уже больше походит не на компьютерную игру, а рейтинговую телевизионную передачу. Не нужно думать, не нужно напрягаться, не нужно вообще ничего делать – сиди и смотри.

IT'S ALL ABOUT THE MONEY

Третий и, наверное, самый важный принцип – это принцип достаточности. Покупая игру в магазине, вы уверены в том, что сможете поиграть в нее в любой момент и столько, сколько вам заблагорассудится. Вы уверены, что, установив ее на свой жесткий диск, имеете в своем распоряжении именно то количество контента, которое достаточно для полноценной игры. В играх для социальных сетей все несколько иначе. В какой-то момент такая игра просто ограничивает свою функциональность, предлагая заплатить за то, чтобы вы могли продолжать играть так, как привыкли. В играх типа «раскопай остров» каждое движение лопатой стоит определенного количества виртуальных денег, а когда они кончаются, раскопки приходится сворачивать. Можно подождать несколько часов, и внутренняя валюта снова накопится, а можно перечислить несколько долларов разработчикам – и играть дальше. Тот же механизм используется и в Tetris Battle, где за каждый раунд со счета игрока снимаются пять «очков действия» – эти пресловутые очки действия вообще очень распространены в социграх. Более того, помещая игрока в максимально комфортную среду, разработчики на определенной стадии грубо выдергивают его – вдруг выясняется, что тебе не хватает ничего, все ресурсы закончились, варианты продолжения игры отсутствуют… кроме одного: купить необходимое в местном магазине. Это, конечно, удивительный феномен – учитывая, что игра не предлагает ничего взамен, она лишь провоцирует специфическую «ломку», заставляя раз за разом обращаться за новой дозой: меня не было на родной улице уже шесть часов, мою прачечную наверняка ограбили! как же так, мне осталось раскопать всего две клетки на карте!

КУПИТЬ И ИСПОЛЬЗОВАТЬ

Неудивительно, что с таким революционным подходом игры для социальных сетей приносят своим авторам неплохой доход (разумеется, речь идет лишь о самых успешных из них – но ведь PopCap других, кажется, и не делает). Являясь игровым аналогом «Программы «Максимум», они настырно и успешно липнут к взрослым, состоявшимся, социально адаптированным, платежеспособным участникам соцсетей и на сегодняшний день выглядят гораздо более успешной моделью продвижения контента, чем привычный нам рынок «больших» игр. Поэтому наверняка у EA велик соблазн пойти по пути наименьшего сопротивления и направить весь творческий потенциал PopCap на разработку этих богатых приисков, благо опыт у студии есть – Bejeweled Blitz очень популярна на Facebook. Если так… очень жаль. В PopCap, несомненно, работают весьма талантливые люди, которые, выбирая профессию, меньше всего хотели заниматься разработкой цифровой вариации жевательной резинки. Однако это будет означать и то, что EA уже не так уверена в светлом будущем традиционного гейминга – а это уже угроза всем остальным разработчикам, которые находятся под крылом гиганта. Босс «электроников», ставящий «Зуму» в пример Тиму Шеферу? Спасибо, мы вполне обойдемся без подобных сцен. Так или иначе, остается только ждать – вполне возможно, все наши сомнения разрешатся еще до конца сентября вместе с новым анонсом от свежеиспеченных партнеров. ■

** Мнение автора может не совпадать с мнением редакции.*

ЕГОР АНТОНЕНКОВ

ИГРАЮТ ВСЕ

КАК СОЦИАЛЬНЫЕ ИГРЫ МЕНЯЮТ ОБРАЗ СОВРЕМЕННОГО ГЕЙМЕРА

Пока вы недоумеваете, почему социальные игры так популярны, в них с удовольствием играют ваши родители.

Критикуя социальные игры, активные геймеры и журналисты забывают про один важный момент: все эти фермы, мафии и цветные линии делались не для них, а для другой аудитории. И она настолько велика, что мнение тех, кого принято называть core gamers, уже никого не волнует.

Здесь надо привести некоторые цифры. Возьмем США. Каждый пятый гражданин Штатов хотя бы раз запускал игры на Facebook – это уже 62 миллиона человек. Для 35% из них (примерно 22 миллиона) это был первый опыт знакомства с видеоиграми. Самое интересное начинается дальше. Средний возраст социальных игроков – 48 лет. 55% из них – женщины. 68% дам играют в социалки вместе со своими знакомыми. 38% запускают их несколько раз в день.

Все вместе складывается в простую картину: типичный игрок в FarmVille, получающий невероятное удовольствие от посадки морковки, вообще никак не пересекается с типичным опытным геймером, который эту ферму критикует. И именно поэтому дамы средних лет (для которых игра – еще один способ общения с подругами) попросту не замечают в социалках того, от чего, простите, хардкорщики рвут волосы на голове и разражаются тирадами. Заплатить пару баксов за восполнение энергии и новую виртуальную шляпку? Какой вопрос, эта мелочь даже не стоит обсуждения.

Все дискуссии про то, что социалки подсаживают на иглу и вытягивают из игроков деньги, упускают даже возможность того, что люди сами готовы платить за собственное удовольствие. В том, что олицетворением игроков стала 48-летняя женщина, нет ничего удивительного. Игровая индустрия долгое время расставляла барьеры между потребителем и продуктом. Настрой компьютер. Сходи в магазин и заплати 60 долларов за игру. Установи ее. Настрой ее. Научись в нее играть. С консолями все проще, не считая того факта, что не-игроку зачастую сложно понять, почему он должен отдать 400-500 долларов за специальное игровое устройство. Слишком много преград на пути к игре. Facebook убрал ограничения – аккаунт есть у всех, запустить игру легко, а вложить деньги можно потом (причем добровольно). Тебя всему научат, покажут, куда нажимать и что делать дальше. К тому же тут есть друзья – а это важный психологический фактор.

Такая дружелюбность привела к тому, что аудитория видеоигр выросла до невероятных размеров, причем новые игроки неприхотливы и готовы тратить деньги. Представьте, какое это счастье для издательств – вместо кучки угрюмых эстетов, рассуждающих на темы вроде «игры – это искусство или нет?» и качающих игры из торрентов, они получили толпу жизнерадостных домохозяек с раскрытыми кошельками.

ТИПИЧНЫЙ ИГРОК В FARMVILLE, ПОЛУЧАЮЩИЙ НЕВЕРОЯТНОЕ УДОВОЛЬСТВИЕ ОТ ПОСАДКИ МОРКОВКИ, ВООБЩЕ НИКАК НЕ ПЕРЕСЕКАЕТСЯ С ТИПИЧНЫМ ОПЫТНЫМ ГЕЙМЕРОМ.

Конечно, Facebook (а также мобильный Android Market и Apple с их AppStore) перекроил индустрию на свой лад. Уже сейчас мы видим, как многие герои 90-х не вписываются в новую картину мира – та же фейсбуковская CivWorld стала жутким провалом Сида Мейера, не понимающего устройство социальных игр. Старые герои индустрии уходят в прошлое, а новые выбирают малые формы и вовсю развлекаются на территории инди – как это делает Маркус Перссон, заработавший на Minecraft более 30 миллионов долларов.

Наконец-то наступил тот день, когда игры оказались везде и повсюду, а усредненный геймер перестал быть похожим на сектанта-толкиениста. И если с социалками подружилась ваша мама – что же, в этом нет ничего плохого. ■

FACEBOOK УБРАЛ ОГРАНИЧЕНИЯ – АККАУНТ ЕСТЬ У ВСЕХ, ЗАПУСТИТЬ ИГРУ ЛЕГКО, А ВЛОЖИТЬ ДЕНЬГИ МОЖНО ПОТОМ (ПРИЧЕМ ДОБРОВОЛЬНО). ТЕБЯ ВСЕМУ НАУЧАТ, ПОКАЖУТ, КУДА НАЖИМАТЬ И ЧТО ДЕЛАТЬ ДАЛЬШЕ.

1 *Перед выходом альбома Born This Way Леди Гага развернула рекламную кампанию внутри FarmVille – правильный ход, учитывая 35-миллионную аудиторию игры.*

2 *А вот и CityVille – главная социальная игра в мире, 80 миллионов игроков. У World of Warcraft их всего 11,4.*

3 *Bejeweled Blitz – одна из самых популярных казуальных игр для Facebook.*

4 *Это Марк Пинкус, основатель Zynga, в игры которой играет больше людей, чем в социальные потуги Wooga, Electronic Arts, Playdom и Digital Chocolate вместе взятых.*

5 *Последний проект Zynga – Empires & Allies – стал второй по популярности игрой для Facebook менее чем за два месяца – 45 миллионов активных игроков.*

6 *Геймерам-ветеранам наверняка понравится фейсбуковская Army Attack – классическая походовая стратегия про войну.*

** Мнение автора может не совпадать с мнением редакции.*

АЛЕКСАНДР КАНЫГИН

ПОНЯТЬ И ПРОСТИТЬ

10 ПРОСТЫХ ШАГОВ К ТОМУ, ЧТОБЫ СТАТЬ "БЫВШИМ СОТРУДНИКОМ" ЖУРНАЛА

Увы, реальность не совсем такая, какой ее можно иногда вообразить. И создание журнала любой, в принципе, тематики не на 100% состоит из ленивого потягивания коктейля на борту трансатлантического лайнера. Нет, не так. Начнем сначала.

Реальность совсем не такая, какой ее можно вообразить. Создание абсолютно любого журнала состоит из нудной верстки, вычитки текстов, подбора графического материала, проверки фактов, переговоров, переписки, утверждения. Само собой, написания текстов. По поводу последнего в Интернете часто возникают дискуссии: обычно в жизни не написавшие ни строчки люди начинают их с понятной, в общем-то, хотя и не совсем верной мысли: разве нельзя работать над материалами удаленно, делая это по желанию в перерывах между увлекательными вылазками за свежей морошкой и запусками воздушного змея!? Отвечаю: можно. Но далеко не все на это способны.

Не случайно работа над новым номером журнала начинается с планирования и составления скучного графика. Следующий месяц согласно ему будут жить десятки человек, от которых зависит, в конечном счете, выход печатного издания. И пока на одном конце электрического провода с Интернетом очарованный морошкой автор пропускает день за днем, все еще не чувствуя в себе сил создать ТЕКСТ, на другом седеет главный редактор, желтеют распечатки с датами и откровенно скучают все остальные причастные.

Сразу скажу, что вовсе не собираюсь морализировать в этом тексте. Сами разберетесь, не маленькие. Перед вами десять взятых из рабочей почты причин задержек текстов любого объема и содержания. Наслаждайтесь.

СЛОМАЛ ПАЛЕЦ!

Британским ученым еще предстоит изучить этот вопрос, но, похоже, пишущие люди ломают пальцы чаще кузнецов, боксеров и братьев Запашных вместе взятых. Можно даже представить себе следующую ситуацию: автор уже неделю корпит над трудным материалом. Перед ним, вперемешку с пакетами чипсов, куча раскрытых книг. В браузере закладки на редкие статьи на тайском, немецком и угандийском языках. И вдруг решение приходит само собой! Эврика: он радостно тычет пальцем в клавиатуру и ломает его. Фигня какая-то, правда?

А РАЗВЕ НА СЛЕДУЮЩИЙ НОМЕР ПЕРЕНЕСТИ НЕЛЬЗЯ?

Можно! Так мы и сделаем! Учитывая скорость распространения информации сегодня, читатель как раз успеет узнать абсолютно все о предмете статьи. Сформирует собственное мнение, обсудит его на десяти разных форумах, пару раз упомянет в блоге, забудет... и тут появляемся мы! Оп-па!

УСНУЛ

Нет-нет, никаких шуток. Еще раз обращаю ваше внимание: все десять пунктов взяты из обычной переписки. Если верить ей, человек, работающий над текстами, способен уснуть в любом месте и положении. Возьмите на заметку: если вы вдруг увидите спящего в неудобной позе журналиста, он, скорее всего, только что писал новость или эссе (информация не проверена).

КОТА ВЫРВАЛО НА КЛАВИАТУРУ

Здорово, что в жилых помещениях давно уже не принято держать крупный рогатый скот.

ОТКЛЮЧИЛИ СВЕТ

Такое со всеми может случиться, чего уж там. Для таких ситуаций неплохо иметь под рукой дополнительные заряженные аккумуляторы для необходимой техники и помнить о том, что без электроэнергии обычно не работают социальные сети, Steam, интернет-мессенджеры и многопользовательские игры. Об отлове неисполнительных людей через ММО мы, впрочем, поговорим в другой раз.

ОТРАВИЛСЯ СУШИ

Для этого пункта больше всего подошла бы картинка из популярных интернет-стрипов – с тяжелым взглядом и подписью Are you fuckin kidding me? Но на мой вопрос, можем ли мы ее тут вставить, главный редактор отрицательно покачал головой. Ну и ладно.

ДА ВЫ ЖЕ НАЙДЕТЕ, ЧТО ПОСТАВИТЬ

Как уже было сказано в начале, эта система так не работает. Материалы для журнала подбираются, понятно, не случайно, и заменить рассказ о новом экшене Кармака или Блезински «чем-нить прикольным» не получится при всем желании. Нужно, правда, оговориться, что случается так, что релиз игры переносится, издатель меняется или проект вовсе сворачивается. Но такое случается редко и к предмету разговора отношения не имеет.

ЗАВТРА ВСЕ ТОЧНО БУДЕТ!

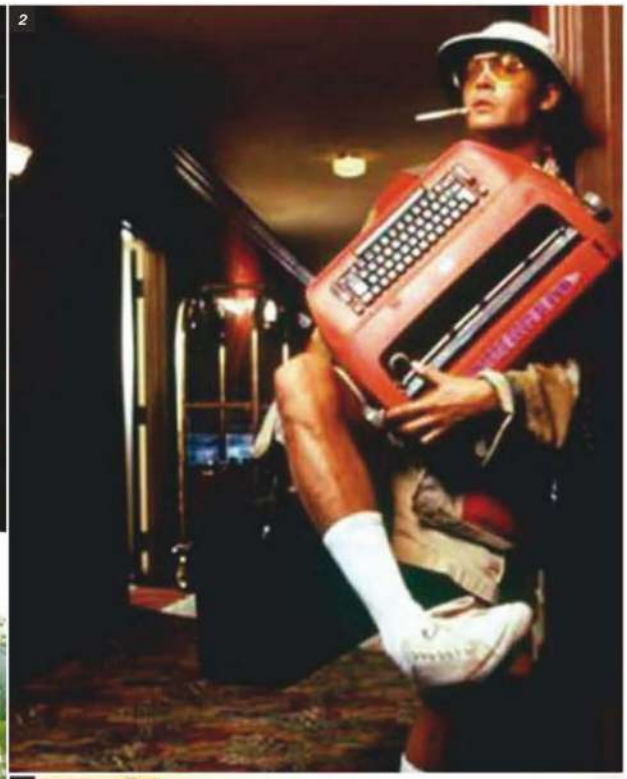
Верим! Надеемся и ждем. Однако если на завтра в почте вместо материала оказывается только еще одно такое обещание, это верный знак того, что пора искать более ответственного человека. Нередки случаи, когда и после ухода журнала в печать, в почтовый ящик продолжают валиться бодрые сообщения: «вот теперь точно-точно завтра».

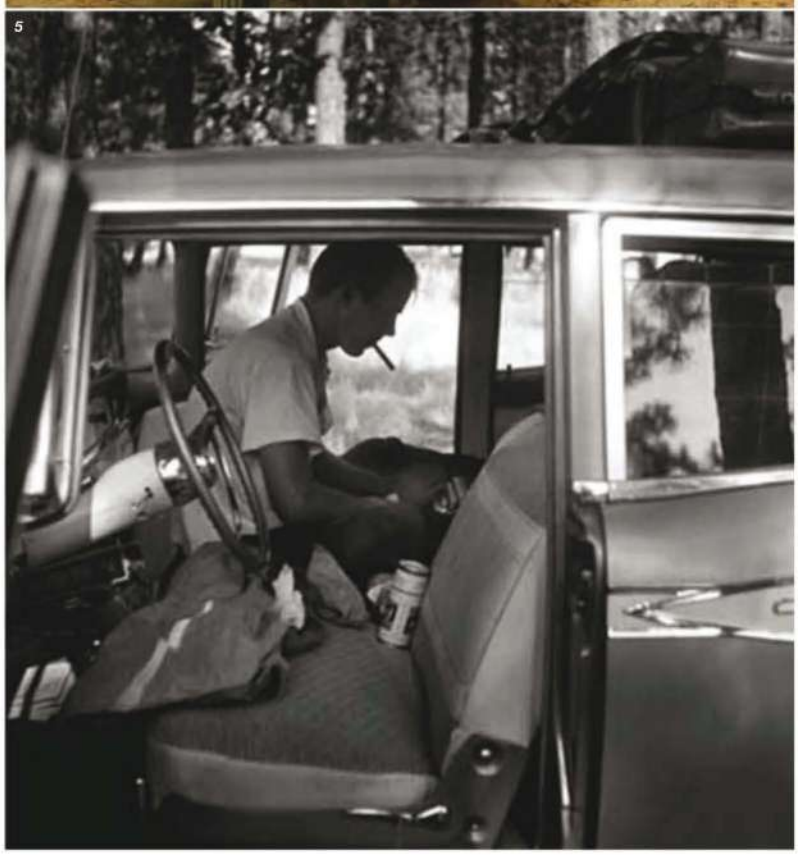
ЧТО-ТО НЕ БЫЛО МУЗЫ

Как говорил Александр Родионович Бородач, охранник из супермаркета «Ромашка» с сильным дефектом дикции, «остается только понять и простить». Но подождите, мы все-таки не сборник стихов издаем. Работа в периодическом издании подразумевает, что ваши встречи с музой давным-давно налажены и проходят на регулярной основе.

ДЕЛАЛ РЕМОНТ, ЧЕМ-ТО НАДЫШАЛСЯ, ПЛОХО СЕБЯ ЧУВСТВОВАЛ, РАЗГОВАРИВАЛ С ГНОМАМИ, ПОСЛЕ ОТПРАВИЛСЯ НА ВТОРОЙ ФРОНТ НАРНИИ ПУГАТЬ ВРАГА РУЧНЫМ ДРАКОНОМ

Послушайте, чуть выше есть девять куда более правдоподобных пунктов. Попробуйте в следующий раз пользоваться ими. Хотя лучше не надо. ■





1 *В фильме Where the Buffalo Roam Билл Мюррей играет журналиста Хантера Томпсона. Когда главный редактор слезно просит последнего прислать, наконец, статью, герой выхватывает пистолет и расстреливает надоевший факс.*

2 *Рауль Дюк тоже имеет непосредственное отношение к Томпсону и журналистике. Страшно представить, как на таких вот допотопных машинках печатали многостраничные материалы.*

3 *В «Ромовом дневнике», поставленном по одноименному роману все того же Хантера Томпсона, вот совпадение, снова играет Джонни Депп и снова журналиста (на самом деле ничего странного, они были хорошо знакомы, и Депп даже взял на себя все расходы на похороны друга). Судьбы газеты «Сан-Хуан Дейли Ньюс» и ее главного редактора здесь весьма печальны.*

4 *Образ полубезумного репортера и писателя отлично удался художнику Ральфу Стедману. Спокойно, ничего страшного. Это рядовой день: работа над очередным материалом за печатной машинкой.*

5 *К вопросу об удобстве работы, свете, котах и особенно суши. Фото Томпсона 1967 года, во время его работы над книгой «Ангелы ада». Письменным столом служит сложенное автомобильное кресло.*

** Мнение автора может не совпадать с мнением редакции. Все совпадения не случайны.*

Автор:
Эдди Коркоран

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ

ALONE IN THE DARK

ПОЧТИ КАК КЭРРИ

Главное, что нужно знать об Alone in the Dark образца 2008 года: эта игра не имеет ничего общего с почтенным сериалом Alone in the Dark, являющимся, наряду с Resident Evil и Silent Hill, одним из родоначальников жанра Survival Horror. Каноническая линейка Alone in the Dark сколлапсировала в черную дыру вместе с выходом чудовищной The New Nightmare, которая была четвертой по счету и первой откровенно провальной игрой франшизы – великой, без дураков, франшизы. На дворе стоял две тысячи первый год. Индустрия готовилась к гигантскому прыжку в мир будущего – мир фотореалистичных шутеров, пластиковых гитар и некстгена. До старомодных похождений сыщика Карнби никому и так-то не было дела – а тут еще и исполнение вышло на редкость неудачным! Так что неудивительно, что про сериал забыли на семь долгих лет. До тех пор, пока…

ИЗДАТЕЛЬ: Atari
РАЗРАБОТЧИК: Eden Games
ДАТА ВЫХОДА: 20 июня 2008
СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА В ПРЕССЕ: 6,2/10

ИГРА МЕЧТЫ

...пока ребята из Eden Games, занимавшиеся до этого разработкой и портированием гоночной серии V-Rally (спин-оффа Need for Speed), не сообщили изумленной общественности, что работают над новым Alone in the Dark. Работу эту они назвали модным словом «перезагрузка» и пообещали, что от игры все будут в восторге: дескать, мы сами фанаты оригинальной трилогии и делаем, ни много ни мало, «игру мечты». Когда же релиз состоялся, то оказалось, что ни общественность, ни критика, ни игроки не готовы к оригинальному видению разработчиков. Alone in the Dark опередила свое время на несколько лет, и по-настоящему ее можно оценить только теперь, когда призрак былого величия серии окончательно растворился в прошлом и мы можем, наконец, воспринимать AiTD так, как ее нужно было воспринимать с самого начала: как абсолютно самодостаточную, новую игру, оторвавшуюся от корней и отправившую в свободное плавание.

КАК В ЖИЗНИ

К слову сказать, она и сейчас воспринимается достаточно специфично. С самого начала игра прикидывается зрелищным блокбастером, несмотря на хардкорное сердце: лоск трех А в графе «бюджет» как-то не очень сочетается с тем, что среди прочих кнопок управления есть, например, клавиша «моргнуть» (и моргать тут приходится часто, поверьте). Суровому реализму тут подчинено многое, если не все: инвентарь реализован в виде карманов куртки, которую Карнби распахи-

вает при необходимости; раны и порезы приходится бинтовать самолично, как в какой-нибудь Call of Cthulhu; чтобы завести машину, нужно опять-таки руками выдирать приборную панель и соединять нужные провода… иными словами, приятной прогулки от Alone in the Dark ждать не стоит. Она действительно страшная, и она действительно сложная – комбинация для жанра удивительная. Когда нам приходится лезть в инвентарь, сооружать там из подручных средств коктейль Молотова, а затем швырять его в монстра и взрывать выстрелом в полете – это, мягко говоря, шокирует. Мы ведь привыкли как: ждем-боимся, ждем-боимся… аааааа, монстр! Шмяк-шмяк-шмяк чем-нибудь подручным, и монстр повержен. Здесь такое проходит редко: местные чудовища пугают не сами по себе, а перспективой предпринимать одно правильное действие за другим, чтобы с ними справиться (или убежать от них, когда справиться не выходит). Довольно свежие ощущения, свыкнуться с которыми, прямо скажем, тяжело.

ДУРНЫЕ ГОНКИ

Структурно игра, по моде конца нулевых, разбита на эпизоды, причем проигрывать их можно в любой последовательности. Alone in the Dark в любом случае порадует роликом, который в общих чертах обрисует ситуацию, сложившуюся на начало того или иного сюжетного фрагмента, так что смысл происходящего будет понятен. Почему было принято такое решение, до конца не ясно: то ли дополнительные эпизоды планировались в качестве скачиваемого контента, то ли разработчикам просто хотелось выдержать проект в духе популярного формата телесериала… однако же несколько раз за такую концепцию авторов игры хочется искренне поблагодарить, потому что некоторые главы ради собственного же психического здоровья будет полезно пропустить. Удивительно, но гуру гоночных симуляторов (а перед Alone in the Dark студия закончила первоклассную Test Drive Unlimited!) хуже всего справились с той частью игры, в которой приходится передвигаться на автомобиле. Нет, ну правда – сцена погони в Центральном парке способна свести с ума кого угодно, и это в данном случае не комплимент: машина управляется, как, извините, скользкое полено; проворные монстры прыгают на капот и ловко балансируют на нем, точно цирковые эквилибристы; вокруг беспросветная темень, и после пары неловких движений совершенно непонятно, в какую сторону ехать… ужас! Притом, что самим Центральным парком разработчики очень гордятся, и имеют на это полное право: у них он вышел на редкость аутентичным и уж точно куда как более атмосферным, чем в недавнем напыщенном Crysis 2. И тут самое время сказать – вообще все, что в Alone in the Dark связано с художественной частью, выполнено на самом высочайшем уровне.

ГОРИ, ГОРИ

Можно придираться к вождению, к сомнительному расчленению на эпизоды и брутальной реалистичности – но главное остается главным: Alone in the Dark очень интересная, очень красивая и очень глубокая игра. Благодаря возможности переключаться между видами от первого и от третьего лица создается необходимое ощущение присутствия – все остальное берут на себя отменный дизайн уровней, режиссура и сюжетная линия. В происходящее веришь с первых минут игры, несмотря на кажущуюся нелепость описываемых событий! Alone in the Dark всегда была чем-то камерным, а тут вдруг оказывается, что размах ей очень даже к лицу, и, возможно, благодаря именно общей масштабности история люциферова камня выглядит такой живой. Особенно ярко AiTD сияет, когда в дело вступает секретное оружие разработчиков – огонь. Это на самом деле второй по значимости герой игры, и положа руку на сердце, следует признать: ни в какой другой игре нет огня лучше – даже сегодня. Это пламя ведет себя абсолютно естественно и взаимодействует с окружающим материалом точно так, как должно… и что более важно, на этом основаны важнейшие игровые принципы. Можно, например, взять в одну руку баллончик с аэрозолем, а в другую – зажигалку, после чего с помощью получившегося огнемета с легкостью проложить путь сквозь полчища монстров. Можно спалить целое помещение. Можно сцедить бензин из бензобака брошенной машины и поджечь запертую дверь… да много чего можно сделать, с умом используя силу самой разрушительной природной стихии, и выглядит Alone in the Dark в эти моменты как самая лучшая игра в мире.

ТАБУРЕТКА СИЛЫ

Увы, это не так. В AiTD не самое удобное управление, она набита крупными и мелкими багами, ее отдельные эпизоды скучны и тяжеловесны. Что особенно горько, она не до конца вытянула определяющую компоненту: там, где мы должны пугаться, нам иногда бывает все равно. И все-таки она живее, ярче и самобытней почти всех своих предшественниц (за исключением, может быть, самой первой части). Ее действительно сложно с чем-то спутать и еще сложнее – бросить на полпути. И пусть со страхом в этот раз вышло не очень (хотя есть, есть несколько моментов, когда вас натурально хватит озноб – обещаю!): нас уже сложно чем-то удивить, за одного пуганого не зря дают трех непуганых. Важно другое: один в темноте, как и прежде, одинок, уязвим и беззащитен – просто в этот раз нам дали возможность освещать себе путь горящим табуретом.

РЕЗЮМЕ

Насколько страшно: ну не так чтобы очень, к сожалению
Почему страшно: потому что нужно самому бинтовать свежие раны
Для кого страшно: тем, кто любит гулять в парках

АНОНС

РС ИГРЫ #11'2011

НОЯБРЬСКИЙ НОМЕР «РС ИГР» В ПРОДАЖЕ С 20 ОКТЯБРЯ

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

То, что происходило в далекой-далекой Галактике 40 тысяч лет назад, до конца не известно даже самому Джорджу Лукасу – а это значит, что совсем скоро игроки смогут написать свою историю мира «Звездных войн», поучаствовав в событиях, продолжающих сюжет Knights of the Old Republic.

Александр Каныгин отправляется в гости к BioWare, чтобы провести несколько дней в компании главной MMORPG года.

А также:
- Будущее EVE Online – репортаж из Исландии
- Warhammer 40k: Space Marine
- Call of Duty: Modern Warfare 3
- DOTA 2
- Долгожданное возвращение рубрики «О наболевшем»

и многое-многое другое...

gameland.ru

Это предварительный анонс. Мы работаем над следующим номером. Обновленный и окончательный анонс «РС ИГР» публикуется примерно за неделю до начала продаж журнала по адресу www.gameland.ru/articles/magazines/pg/